PS one PS2 XBOX

Kaina 7,99 Lt
Prenumeratoriams tik 6,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

2003/09 (21)

V/A
Station

Numerio tema
ects* 2003

Zone of the Enders: The 2nd Runner
Naujas Hideo Kojima darbas

Chaos Legion
Mėnesio žaidimas

9 771392 953007 09

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

Paštas, DUK 004
REaders Chois 006
Naujienos 008
Iš dirbtuvių 014
Teenage Mutant Ninja Turtles
Dragon Ball Z: Budokai 2
TEMA ECTM 2003 019
Mėnesio žaidimas 031
Chaos Legion
Recenzijos 038
The Hulk
The Great Escape
Death Jam Vendetta
Pinobee
Klasika 048
Chrono Cross
Final Fantasy 8
Irgi žaidimai 054
Naujienos
Dragon Ball Z: Legacy of Goku 2
Pro Beach Soccer
Star Wars : Knights of the Old Republic
P.N. 03
Patarimai 061
PSone kodai
PS2 kodai
Tomb Raider: Angel of Darkness perėjimas
Game over 070

SVEIKI,

Pirmausiai norime atsiprašyti už vėlai pasirodžiusį žurnalą. Žinot, truputis atostogų, truputis parodų, dar šio bei to, taip ir išeina. Jau atklūpėjome ant žirnių kampe ir kitą numerį tikrai paruošime laiku.

Pirmajame rudeniniame VA yra šiokių tokių naujienų ir pakeitimų. Gavome tikrai nemažai laiškų (širdingai dėkui), tad išsiplėtė mūsų „pašto skyrius". Laukiame dar daugiau laiškų ir prižadame įdomiausius čia patalpinti. Taip pat pradedame jau seniau žadėtas skaitytoju apžvalgas — susipažinkite su palyginamąja FF 7, 8 ir 9 analize. Taigi laukiame ir jūsų apžvalgų. Žiūrėsime, kiek pajėgsime jų sutalpinti, bet įdomiausias prižadame įdėti jei ne iš karto, tai tolimesniuose numeriuose. Taip pat šiame numeryje į istorijos vietą įlindo technikos skyrelis, mat rudenį, kaip ir priklauso, pasipylė įvairių techninių stebuklų derlius. Kitame numeryje vėl sugrįšime į istorijos vingius.

Beje, apie kitą numerį. Ruošiame jums didelę ir smagią staigmeną, nuo kurios iš proto eina jau pusė Europos žaidėjų ir jų tėvelių :). Taip pat nuo šiol jūsų pageidavimu konkursai truks ilgiau, taip kad visus dabar vykstančius konkursus pratęsėme dar vienam mėnesiui.

Iki greito!

Ryčka

19 ECTS 2003

31 Chaos Legion

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Linas Krapavickas
Redaktorius: Artūras Rumiancevas
Stilistė: Irma Sadauskaitė
Dizaineriai–maketuotojai: A.Aleksandravičius, A.Rumiancevas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Ričardas Jaščemskas, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino IĮ „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 277.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

PLIUSAI & MINUSAI

1

+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebint kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.

— Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
— Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
— Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**

Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**

Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**

Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**

3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**

Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**

Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**

LENGVAS

NORMALUS

SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, ltgi, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

VA PAŠTAS

MĖNESIO LAIŠKAS

Laiško autoriui išsiuntėme specialų EA prizą

Sveiki,

Rašau jums vėl (kadangi pratęsėte konkursą, nusprendžiau atsiųsti dar vieną piešinį). Malonu, kad ankstesnysis laiškas pajudino bent vieną žmogų. Beje, dėkui už kolegą, Venom. Kaip bebūtų keista, nerašysiu apie „snukiadaužius" žaidimus (tegyvuoja TEKKEN!, atsiprašau, bet tiesiog to reikėjo). Venom laiške tiesiog buvo žodžiai: „naujosios kartos „geimeriai", kurie man priminė: a) jaunoji karta tiesiog nežino, kas yra gero senuose žaidimuose, b) aš senstu (po šios gilios išvados, kuriai pritarė pusiau išgertas alaus butelis, beje, kažkodėl labai liūdnai į mane bežiūrėdamas, ir iš monitoriaus bežvelgianti mažai apsirengusi suaugusiųjų kanalo žvaigždė. Na, nejaugi sakysi, kad į mane pažiūrėjo tas tipas iš GTA). Po šių pasaulį sujudinančių išvadų (na, sujudimas buvo, kai iškritau iš lovos ir užsigavau alkūnę), susimąsčiau apie šių žaidėjų kartų skirtumus — artimieji matydami šią nebūdingą man būseną susirūpino ir klausinėjo, ar aš nesergu; jie dar labiau susirūpino, kai pašokau ir puoliau ieškoti popieriaus ir parkerio, kad išliečiau savo mintis. Kai ištraukiau popierių, jie man priminė, kad tualetas už kampo, dešinėje, už šią pastabą jie, aišku nusipelnė rūstaus žvilgsnio ir pikto keiksmo, tik jiems tai didelio įspūdžio nepadarė. (Taip taip, kompiuteryje karalius, gyvenime... patys inot.)

Atleiskit už ilgą (per ilgą) įžangą, bet ji tiesiog buvo reikalinga. (Na, apie butelį galėjom praleisti.) Taigi apie žaidėjų kartas. Tarp jų daug mažiau skirtumų, negu būtų, jei jie nežaistų. Tai savotiškas paradoksas: kur kitur rasite, kad, pavyzdžiui, studentas rimtai žiūrėtų į aštuntoką ir net galbūt gerbtų kaip priešininką. Tai nėra vien tik mano fantazijos, galima sakyti, pagrindą šiam laiškui davė mano ir mano pažįstamo (na, jis vedė mano giminaitę, bet tai ilga istorija) apsilankymas interneto kavinėje, kur aš buvau gėdingai sutriuškintas Counter Strike žaidime 13–os metų vaikinuko (na, pralaimėjau 13–15, bet vis tiek skaudu). Vėliau buvau suplėšytas į gabalus savo bendražygio (jam 25 m.) man beviltiškai tuo metu žiūrint į monitorių ir sakant: Dieve, Dieve, tavęs nėra, ar vėliau piktai žiūrint į savo draugą (gimine dar drįsta vadintis)! Šis įvykis, kaip ir iškritimas iš lovos (matyt, lengvi sukrėtimai skatina mąstymą), davė pagrindą mano teorijai, kad video žaidimai yra geresnis ryšys tarp vyresnių ir jaunesnių negu senesnės kartos pamokymai (ar visi atsimenate frazę: „O kai aš jaunas buvau"...). Ką tik pradėjęs žaisti žmogus gali manyti, kad MK 2 seniena, o vyresnysis sakys, kad tai vienas geriausių visų laikų „faitingų", bet abu sutiks, kad MK: DA tiesiog Dievo (arba velnio) dovana žaidėjui. Skirtumas tarp žaidėjų kartų (metais) ne toks didelis kaip tarp žaidimų. Kas galėjo pagalvoti, kai pikčiausias žaidimas buvo Alone in the Dark, kad atsiras Silent Hill 3 (pažaiskit tai naktį, kai namie nieko nėra, o jei dar lyja...).

Peržvelgęs tekstą net nežinau, ką norėjau pasakyti šiuo laišku, nors ne, žinau: Counter Strike užkniso, tegyvuoja klasika ir t. t. (visas laiškas — tiesiog eilinė paprasto žaidėjo („geimerio") diena).

Aklas

P. S. Ačiū, kad parašėte apie MK: DA. Laukiu plačiau apie Bloody Roar.

P. P. S. Arba aš labai užmaršus, arba tiesiog patinka rašyti. Dėkui už DMC plakatą, jį pasikabinau šalia anoniminių alkoholikų ir anoniminių žaidėjų klubo nario bilietų. Iš tos laimės įsijungiau kompiuterį ir išsitraukiau butelį alaus...

DUK

Papasakokite apie Action Replay 2.

Rolandas, Ukmergė.

Action Replay 2 V2 yra geriausiai pasaulyje parduodama kodų sistema. Joje yra įkrauta apie 11,000 kodų 350–čiai PS2 žaidimų. Be jau įkrautų kodų, naujus nuolat galima rasti *Code Junkies* svetainėje. *AR2 V2* taip pat turi multimedia funkciją, leidžiančią žiūrėti bet kokio regiono DVD filmą aukšta kokybe. Dar viena *AR2 V2* savybė — atminties kortelės suspaudimo technologija, pagaminanti daugiau vietos jūsų atminties kortelėje. *AR2 V2* kainuoja apie 30 eurų.

Ar žaidimų kompanijos turi savo kanalus Mirc'e? Pažaidus žaidimus (kai kuriuos), kyla daugybė minčių, kaip juos patobulinti, taip pat norėtųsi išreikšti savo mintis apie vienus ar kitus žaidimus tiesiai tiems, kurie tuos žaidimus kuria.

Rolandas, Ukmergė

Tiksliai negalim pasakyt, nes niekad tokiuose irc puslapiuose nesilankėm (o ir žaidimų kūrėjai, matyt, turi rimtesnių užsiėmimų :). Mes labiau mėgstame forumus, kurie rengiami oficialiose žaidimų svetainėse. Tikri žaidimo mėgėjai renkasi tuose forumuose ir dažnai bendrauja su žaidimų kūrėjais arba mažų mažiausiai kompanijos atstovais spaudai. Nuo paprastų žaidimų forumų oficialieji skiriasi tuo, kad dažniausiai juos moderuoja kompanijos PR agentūros, taigi dauguma įdomesnių pasisakymų, be abejonės, pasiekia ir kūrėjus. Norėdamas surasti patikusio žaidimo forumą (jeigu toks yra sukurtas), tiesiog keliauk į oficialų žaidimo kūrėjų ar leidėjų tinklapį. Norėdamas surasti leidėjų ar kūrėjų tinklapį, naudokis *Google*.

Apie Xbox ir PS2: ar reikia Xbox čipuoti, ar išvis yra piratinių žaidimų, kokia jų kaina CD ir DVD. Kiek sukurta žaidimų, kiek kuriama, ar labai atsilieka Xbox nuo PS2. Išvardykite 15–20 geriausių Xbox žaidimų. Kokių yra priedų?

Rolandas, Ukmergė

Xbox čipuoti nereikia ir, žiūrint iš teisinės pusės, negalima. Žinoma, norėdamas žaisti vogtus žaidimus privalėsi įsidėti čipą, bet, atleisk, apie čipavimą ir piratavimą (Xbox, PS2, ir t. t.) informacijos nesuteikiam, ir nesuteiksim. Mes — už kultūringą žaidimą, o, kaip žinia, žaidimo kultūra pasižymi ne tik saikingu žaidimu, bet ir pinigų sumokėjimu žmonėms, kurie tau šį malonumą suorganizavo. Geriausi Xbox žaidimai, be abejo,

Rubriką "mėnesio laiškas" remia Electronic Arts

Sveiki, kaip laikotės?
Artojas: Sveikas, neblogai :).

Čia jums rašo toks Rolandas (N.) iš Ukmergės. Prisimenat? Ne? Tai aš vis prašiau palyginti PS2 ir Xbox. Na tiek to, jei ir neprisimenat. Tai va, vėl prašau jūsų tą padaryti ar bent jau patarkit man, ką daryti. Ką pasirinkti: Xbox ar PS2? Ar reikia Xbox čipuoti ir panašiai? Ar Xbox reikalai bent kiek taisosi? Kokios prognozės ateičiai? Reikalas tas, jog paskutinis mano pirktas VA žurnalo numeris 2002/12. Kiek pamenu, tada Xbox smarkiai atsilikinėjo nuo PS2. Patys suprantat, apie ką aš.
Artojas: Suprantam, suprantam :). Ir, be abejo, tave prisimenam. Visa problema ta, kad normalus visų trijų super konsolių palyginimas buvo atliktas pačiame pirmame VA numeryje, ir antrą kartą to daryti oi kaip nesinori. Beje, nuolat spausdindami žaidimų industrijos naujienas tikimės, kad kovos laukas Xbox vs PS2 jums daugiau ar mažiau aiškus. Abi konsolės yra puikios... Tiesa, viena jų puikesnė už kitas :). Jei supranti, apie ką aš... Atsakymą į klausimą apie čipavimą žiūrėk DUK skiltyje. Xbox reikalai pasaulyje jau, galima sakyti, pasitaisė, ir ją galima laikyti rimtu konkurentu PS2, o Lietuvoje, mūsų duomenimis, jos populiarumas dar tik pradeda augti. Tiesa, šis augimas daug spartesnis, nei galima buvo tikėtis.

Tiesa, dabar turiu 2003/4 numerį. Žinot, rimtai išsigandau jį pamatęs ir pamaniau, jog jau su visam subjaurojot šį puikų žurnalą :(. Bet dabar mano rankose 2003/7 numeris, ir jis mane tiesiog pribloškė: visų pirma nuostabus, tiesiog nepakartojamas plakatas, beveik idealì žaidimų vertinimo sistema (geriau tarp dviejų skaičiukų padėkite kablelį, pvz 5,5; 6,7), naujas, puikus stilius... Žodžiu, puiku.
Artojas: Na, kablelį tarp skaičiukų gali užsidėti pats, juk tai padaryti lengviau nei nutrinti jau padėtą :). Nežinau, kuo tau nepatiko Sims'ai, bet vis tiek ačiū už komplimentus.

Iš mano žodžių turbūt supratote, jog kurį laiką buvau jus apleidęs, užmiršęs. Bet juk patys suprantate: vasara, atostogos... Tačiau nuo šiol vėl būsiu nuolatinis jūsų skaitytojas ;). Norėdamas ištaisyti šią klaidą (be to, girdėjau, jog recenzavot Dragon Ball Z Budokai), norėčiau gauti (pirkti) iš jūsų šiuos žurnalo VA numerius: 2003 1,2,3,4,5,6.
Artojas: Na, kadangi tavo laiškas pateko į rubriką Mėnesio laiškas, o senais žurnalo numeriais mes kol kas neprekiaujam, tai atsiųsim tau porą trūkstamų numerių kaip prizą. Tik porą todėl, kad daugiau tikrai patys neturim :).

O dabar šiek tiek išsamiau apie įspūdžius perskaičius 7–ąjį numerį. Žinot, tas jūsų „naujokas" Pjovėjas — tikras Džonas Karpenteris. Jis taip įspūdingai aprašė *Clock Tower 3*, jog įsijaučiau į tą baisią atmosferą, o dar tie pamišėliai su kirviais ir kūjais... Ne, rimtai. Jis puikus rašytojas. Parašyti siaubo knygą galėtų. Taip pat sujaudino Artojo *Midnight Club 2* recenzija. Kadangi mačiau Greiti ir įsiutę 2, tiesiog galėjau įsivaizduoti tą neapsakomą greičio pojūtį. Taip pat patiko *Silent Hill 3* aprašymas. Kadangi teko išmėginti šį žaidimą pačiam, norėčiau išreikšti ir savo nuomonę. Taip, *SH 3* aplinkos iš tikrųjų šokiruoja (ypač patiko WC: visai kaip mūsų mokykloje), bet nelabai patiko „geimplėjus": šiek tiek per lėtas, mažoka veiksmo ir zombių. Tiesa, tokį įspūdį susidariau išnaršęs vos pusę 3–ų prekybos centro aukštų, tad gal ir neturiu teisės daryti kokias nors išvadas, bet sakau tai, ką mačiau. Jei klystu, tikiuosi, man bus atleista. Tačiau vieno dalyko jūsų tekste neradau (nežinau, nepastebėjot, šiaip neįdėjot ar nelaikot to svarbiu dalyku.). Tai ... Ne, nesakysiu. Pabandykite patys: leiskit zombiams šiek tiek jus „pabaksnoti", palakstykit (žodžiu, šiek tiek žalos, baimės ir nuovargio) ir... Sustokite. Nieko nespauskite, tiesiog stovėkite ir... Patys pamatysite, kas bus.
Artojas: Tavo receptą būtinai išbandysim, o šiaip dar kartą ačiū už tai, kad įvertini mūsų darbą. Beje, dėl veiksmo stokos *Silent Hill'e* — taip buvo visada ir per amžius amen. *SH* — ne iš tų žaidimų, kuriuose reikia gero action... Tai psichologija ir smegenų spaudimas, veiksmas vyksta kitame, Rakūno, mieste :).

Norėčiau pritarti jums, Aklam ir padėti apginti (aišku, jei to reikia) „snukiadaužių" žanrą. Juk muštynių žaidimai patys patys linksmiausi, įdomiausi ir pan. Jiems lygių nėra. Beje, ar žaidėte Def Jam Vendetta (įdomus žaidimėlis, toleruoja tik Dual Shock 2 valdymo pultelius)? Jei ne, būtinai išbandykite — nerealus žaidimas. Jis vertas ne tik mėnesio žaidimo, bet ir metų PSICHO (pats sugalvojau, o ką, būtų puiki nominacija) vardo. Pažadu, jog žaisdami istorijos režimu (kitų neanalizavau), juoksitės tol, kol nepereisite viso, o perėję ir toliau juoksitės. Tokių „žiauriai" gražių, pilnų linksmos neapykantos (geriau ir neapibūdinsi) smūgių dar niekur nemačiau, o žaidime pasirodančios merginos prie ekrano pritrauks visus redakcijos vyrukus (ypač atrakinamos foto nuotraukos). Žodžiu, tai nerealus muštynių žaidimas. Beje, aš žaidžiau už PROOF.
Šį kartą viskas. Ir neužmirškite „mano" Xbox vs PS2.

Artojas: Tikiuosi, atsakėm į tavo klausimus. Tavo atsiųstą Def Jam recenziją perskaitėm, ir greičiausiai ją spausdinsime kitame numeryje, naujoje VA skiltyje „Readers Choise". Snukiadaužių žanro ginti nereikia, visų mūsų nuomone, jis laikosi puikiai... Ir tuoj tuoj *Soul Calibur II* tą įrodys.

Rolandas 2003.08.08

---

gali būti peržiūrėti mūsų žurnale esančioje žaidimų Top–10 skiltyje. Xbox priedai iš esmės yra standartiniai, kaip ir visoms konsolėms, o geriausi Xbox bruožai — kietasis diskas ir belaidžiai pulteliai — įeina į standartinį komplektą. Tikslaus Xbox žaidimų skaičiaus mes, be abejonės, dabar net ir nežinom, tačiau faktas, kad jų mažiau nei PS 2, be to PS2 turi daugiau vadinamųjų exlusive žaidimų, kurie niekada nepasirodys kitoms sistemoms. Xbox gali pasigirti tik keliais, tačiau tikrai puikiais exclusive pavadinimais, tokiais kaip *Halo* (šis žaidimas, beje, bus perleistas PC), DOA serija, *Outlaw* sportinių–chuliganiškų žaidimų serija, bei iš PC į Xbox atkeliaujanti paskutinė Karmako fantazija *DOOM 3*.
P. S „Skaitytojo, uždavusio šį klausimą, pasiūlymas bent vieną kartą pervadinti VA PlayStation į VA Xbox uždaro redakcijos darbuotojų balsavimo metu buvo vienbalsiai atmestas. Tačiau apie Xbox rubrikos praplėtimą pažadame pagalvoti :)".

Ar yra tokių PSone žaidimų: *Devil May Cry, Max Payne, Zelda, Phantasy Star, Castlevania.* Ar yra ne muštynių Xmen žaidimų?
Denisas, Klaipėda
Vienintelis iš tavo minėtų žaidimų PSone sistemoje yra *Castlevania*. Yra išleistos dvi žaidmo dalys šiai sistemai: *Castlevania Chronicles* ir *Castlevania: Symphony of the Night*.
Kalbant apie X–menus. Vienintelis ne muštynių žaidimas yra *X2: Wolverines Revenge*, apie kurį galėjote prisiskaityti 6–ajame VA numeryje.

Išvardinkite visus Dragon Ball Z žaidimus.
Paulius, Kuršėnai
PSone: *DragonBall GT Final Bout, Ultimate Battle 22, PS2: Dragon Ball Z: Budokai, GBA: Dragon Ball Z: The Legacy of Goku I* ir *II*.

Klasikoje rašote apie senesnius PSone žaidimus. Ar rašysite klasikos perėjimus?
Eimantas, Kaunas
Rašysime, tiesiog norime sulaukti daugiau kuponų ir sužinoti, kokių klasikinių perėjimų jums labiausiai reikia.

Ar yra kuriamas Parasite Eve 3?
Ernestas, Domeikava
Deja, *Square Enix* neturi jokių planų kurti trečiąją žaidimo dalį. Tiesa, žaidimo fanai parengė inernete peticiją, bandydami įtikinti kompaniją tęsti šią įdomią seriją. Ją „pasirašė" jau daugiau kaip 2000 fanų. Jei norite pridėti ir savo virtualų parašą, eikite čia: http://www.petitiononline.com/no9246/petition.html

Ar galima per PSone žiūrėti filmus? Jei taip, kokiu formatu turi būti filmas įrašytas?
Martynas, Tauragė
Su standartiniu PSone negalima. Reikalinga speciali Video CD plokštė, pavyzdžiui, *D.I.Y Movie Card II*. Tada galėsite žiūrėti standartinius Video CD filmų diskus.

Kokie RPG žaidimai yra išleisti PS2 konsolei? Kada pasirodys *Arc the Lad: Twilight of the Spirits*?
Andrius, Kėdainiai
Populiariausi PS2 RPG žaidimai: *Final Fantasy X, Kingdom Hearts, Dark Cloud 1 ir 2, Summoner 1 ir 2, ICO, Warriors of Might and Magic, .hack* serija, *Baldur's Gate: Dark Alliance, Drakan, Grandia II, Xenosaga, Unlimited Saga, Wild Arms 3*.
Art the Lad: Twilight of the Spirits turėtų pasirodyti kitų metų sausio–vasario mėnesiais.

FF7 vs. FF8 vs. FF9

PRAEITIE, PRAEITIE...

O laikas bėga... Pilką spalvą pakeitė juodą... Atėjo nauja žaidimų karta. Kartu su ja pasirodė ir nauji Squaresoft kūriniai. Tačiau neskubėkime pamiršti senųjų. Tikiu, kad toji FF trijulė, skirta PS platformai, vis dar gyva daugelio skaitytojų širdyse, atsiminimuose ir netgi senukuose Playstation. Prisiminus prie jų praleistas ilgas nemigo valandas, širdį užplūsta nuostabūs vaizdiniai, kurie lyg uraganas jūroj mūsų širdyse pakelia šėlstančias bangas. Nedrįskite sakyti, kad užteks kalbėti apie praeitį. Sutikite — tokius žaidimus prisiminti visuomet bus malonu. Juk daugelis užaugo žaisdami šią žaidimų sagą. O pereinant prie straipsnio esmės reikia pasakyti, kad žaidimo gerbėjai visuomet ginčydavosi dėl vieno ir to paties klausimo — kuris galų gale geriausias?

1997 metais buvo išleistas pirmasis FF, skirtas Playstation. Dar dabar visi prisimename, su kokiu susižavėjimu ir kokia malonia nuostaba į žaidimą žvelgėme nuo

pat įžangos. To RPG pasaulyje dar nebuvo. Taigi žaidimas netrukus užkariavo žaidėjų simpatijas. Tai nepakartojama istorija apie devynis herojus, pasiryžusius išgelbėti pasaulį. Pasakysit — kaip banalu! Ne, taip pasaulio dar niekas negelbėjo. Scenaristai tikrai šauniai padirbėjo sukurdami rimtą, sudėtingą ir ypač painią istoriją. Dar vienas žaidimo privalumas — įdomūs herojai. Kiekvienas herojus turi savo dalį siužete ir kiekvienas jų turi savo istoriją ir savo tikslus. Ko vertas vien Cloud su savo neaiškia, miglota praeitimi. Taip pat verta prisiminti jaudinančias FF7 emocijas. Ne vienas net verkė žuvus Aeris (į pragarą tave, Sephirot, į pragarą...). Toliau derėtų apžvelgti Final Fantasy 7 pasaulį, kuris sudarytas iš keturių žemynų ir daugybės salelių, 13 miestų ir kitokių vietelių. FF7 miestai žaidimui suteikia dinamiškumo, nes kiekvienas miestas kažkuo reikšmingas ir įdomus. O dar prisiminkime Gold Saucer. Daug ten valandų praleista, ar ne? Tenka ir apie grafiką pašnekėt, kuriai, beje, daugelis skiria per didelį dėmesį. FF7 tikrai nėra žaidimas, skirtas vis geresnės grafikos besivaikantiems žaidėjams. Jie tiesiog per kvaili šiam šedevrui. Žaidimo grafika paprasta, ir nuo dabartinės smarkiai atsilikusi (praėjo šešeri metai, daug...). Nors man asmeniškai tie visų kritikuojami kvadratiniai žmogeliukai visai simpatiški. O kaip dėl garso? Tvirtai sakau — puikiai. Tokios muzikos žaidimų industrijoje dar niekas negirdėjo. Klasiškos melodijos, kurių žodžiais aprašyti, deja, neįmanoma. Patys išgirskit, jei netyčia dar negirdėjot. O kokie vaizdo intarpai...

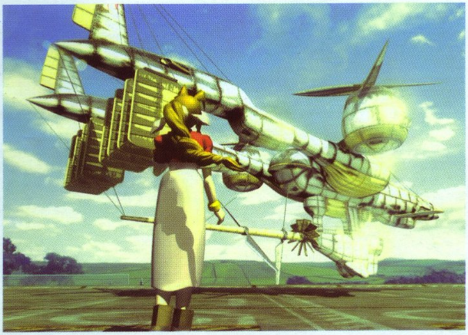
1999, po dvejų metų, ant prekystalių išvydome FF8. Pakerėti FF7 sėkmės, žaidėjai puolė pirkti ir aštuntąją dalį. Vėl gelbėjamas pasaulis. Tik dabar jau šešiese. Istorija tikrai nebloga, nors neprilygstanti praėjusiai. Tačiau jei prie istorijos prikibti nelabai galima, tai herojus peikti galime į sveikatą. Jie nevykę... Viskas sukasi apie Squall ir Rinoa. Kitaip tariant, meilė žaidime groja pirmuoju smuiku. O kiti herojai, regis, egzistuoja tik tam, kad pastovėtų šalia Squall. Nuvylė ir herojų praeitis. Square patingėjo ją sukurti kiekvienam atskirai, todėl visus herojus sukišo į tą pačią vietą. Kvailiau nesugalvosi. Tiesa, pagrindinis herojus sukurtas nepriekaištingai. Įdomu stebėti jo charakterio kaitą, pamąstymus, pasisakymus (...whatever...).

Žaidimas, kaip ir jo pirmtakas, itin sentimentalus. FF8 pasaulis jau nebe toks žavintis ir nebe toks įvairus. Miestai, tiesa, vėlgi neblogi. Dažnai prisimenu Balamb miestelį. Nuostabi ramybė... Nors pasaulis ir netobulas, bet jame skambanti muzika tik dar kartelį parodė, kokie genialūs kompozitoriai dirba kompanijai. FMV dar labiau patobulėjo. Ką gi, dar reikia pašnekėti ir apie grafiką (nemėgstu...). Čia padarytas didžiulis šuolis. Žmonės atrodė kaip žmonės, ir aplinka tapo detalesnė. Vos nepamiršau paminėti vieną naujovę, atsiradusią tik aštuntoje dalyje. Tai kortos. Juk dažnai atsitikdavo, kad ilgam laikui palikdavom istoriją ramybėje ir su azartu pasinerdavome į kortas. Aplodismentai Square už jas.

Galiausiai 2000 metais pasirodė paskutinė FF dalis PS platformai. Žaidimas sugrąžino mus į FF4–FF5 laikus, kur dominavo karalystės su savo pilimis ir šarvuotais sargybiniais. Kaip senais gerais laikais, žaidime nematyti nė vieno kompiuterio. Kam galų gale tie kompiuteriai, jei yra Magija... Žaidime veikia aštuoni herojai, bet juk pasaulį kažkam reikia gelbėti. Devintoji dalis pati spalvingiausia iš trejeto (prisiminkime, koks FF7 buvo tamsus). O kokie herojai... Ačiū Dievui (o gal greičiau kūrėjams), vėl su savo asmenine praeitimi ir gyvenimo filosofija. Ir kaip įdomiai supainioti jų tarpusavio santykiai. Emocijų žaidime daug, o protingų minčių dar daugiau. Ir Mooglai grįžo į areną. Jiems tris kartus valio!!! Norit pasiteirauti apie grafiką? Prašom. Net sunku suprasti, kaip Squaresoft sugebėjo šitiek išspausti iš senuko Playstation. Grafika — ideali.

Vaizdo efektai taip pat. O apie muziką net pabodo kalbėt. Taip, taip, ji kerinti. Nepaisant kelių smulkmenų, žaidimas atrodo tobulai. Deja... Žaidimo pasaulis nuobodus, miestų mažai, paslapčių irgi nedaug. Kortų žaidimas šį kartą betikslis ir nuobodus, o didžiausias minusas yra istorija. Man ji pasirodė primityvi.

Scenarijus ir pagal jį veikiantys herojai. Tai yra esminiai kriterijai lyginant žaidimus, todėl pirmą vietą skiriu seniausiam iš trijulės — FF7. Tai, žinoma, visai nereiškia, kad FF8 ir FF9 — prasti žaidimai. Tiesiog Square visuomet dovanodavo mums geriausius RPG, todėl ir kartelę reikia kelti labai aukštai. Visi trys žaidimai verti 10 balų. Ir pats trijulės suskirstymas — skonio reikalas. Tuo tarpu FF10, FF11 tęsia šią nepakartojamą sagą. Taigi tikėkimės, kad Squaresoft ir toliau kurs tokius šedevrus, ir niekada mūsų nenuvils.



ĮKURTA EA PARTNERS

EA.com
EA PARTNERS

Electronic Arts paskelbė apie *EA Partners* įkūrimą. Naujasis verslo padalinys vadovaus pasauliniams leidybos ir platinimo ryšiams su mažesniais, dažniausiai nepriklausomais kūrėjais. Ankstesniu *EA Distribution* vardu šis padalinys atnešė apie 300 milijonų JAV dolerių įplaukų.

Šiuo metu *EA* bendradarbiauja su vis daugiau leidėjų ir kūrėjų. Kompanija turi ryšius su *Buena Vista Games/ Disney Interactive*, *Digital Illusions, Fox Interactive, IO Interactive, Krome Studios, LEGO Interactive, Lionhead Studios, Sunflowers Interactive* ir *Warner Brothers Interactive*. *EA* taip pat palaiko regionines leidybos partnerystes su kitais pagrindiniais kūrėjais ir leidėjais: *Capcom*, *LucasArts*, *Namco* ir *NovaLogic*.

Džonas Ričitelo, *EA* prezidentas, teigė: „*EA Partners* misija yra padėti vystyti milžinišką kūrybinę nepriklausomų studijų ir leidėjų galią ir pristatyti jų žaidimus pasaulinei rinkai. Šis verslas naujoms platformoms ir naujoms pasaulio rinkoms atneš novatoriškų žaidimų."

PS2 PARDAVIMAI PERŽENGIA 60 MILIJONŲ

Sony Computer Entertainment paskelbė, kad rugsėjo 6-ąją dieną pasauliniai *PlayStation* pardavimai peržengė 60 milijonų ribą. Pirmą kartą *PS2* buvo pristatyta 2000 kovo 4 dieną Japonijoje ir 60 milijonų pardavimus pasiekė 13 mėnesių greičiau, nei tai seniau pavyko *PlayStation* konsolei. Rugsėjo 6-ąją *PlayStation* pardavimai pagal teritorijas buvo tokie:

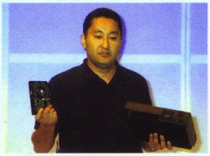
Japonija ir Azija — 14,14 milijonų vienetų
Šiaurės Amerika — 26,45
Europa / PAL — 19,44
Iš viso pasaulyje — 60,03

Reikia pastebėti, kad *PS2* žaidimų iki šiol parduota daugiau nei 400 milijonų vienetų.

Sony nė nesiruošia sustoti ir ruošdamasi šių metų švenčių sezonui padidino mėnesinę *PS2* gamybą iki 3 milijonų vienetų. JAV *SCEA* net žada perleisti dalį žaidimų gamybos ir platinimo kitoms kompanijoms. *PlayStation 2* CD ir DVD gamins kompanija *Fremont*. Tokie sprendimai visiškai suprantami, juk per paskutinį metų ketvirtį parduodama apie 50% metų produkcijos. Vien tik JAV rugsėjo–gruodžio mėnesiais pasirodo apie 150 žaidimų.

HIRAI KYLA SCEA LAIPTAIS

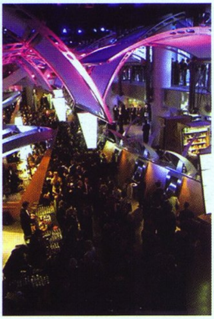
Ken Kutaragi skiria *SCEA* CEO vietą Kazuo Hirai. Hirai yra senas ir žinomas vardas žaidimo pramonėje. Per 19 darbo metų kompanijoje jis atliko nemažai darbų, prisidėjo prie *PlayStation* paleidimo JAV rinkoje. Praėjusiais metais *Entertainment Weekly* išrinko jį ketvirtuoju galingiausiu vadovu pramogų industrijoje.



KONAMI LENDA Į ŽAISLŲ VERSLĄ

Konami ruošiasi įeiti į pelningą žaislų verslą Japonijoje. Pirmąją savo produkcijos liniją — žaisliukus pagal TV superherojų programą *Gransazers* — kompanija planuoja išleisti kitą mėnesį. Nuo spalio turėtų pasirodyti 12 žaisliukų, o vėliau turėtų išeiti ir papildoma serija. Konami taip pat teigė, kad smarkiai rems TV serialą ir užsiminė apie galimą šios licencijos žaidimo pasirodymą.

SONY ĮSTEIGIA WALK OF GAME



SCA verslo padalinys *Sony Metreon* paskelbė, kad čia bus įsteigtas šaligatvis, skirtas pagerbti videožaidimų pramonės žvaigždėms. Šaligatvis bus labai panašus į „žvaigždžių gatvę" arba *Walk of Fame Holivude*. *Sony Metreon* yra pramogų centras San Franciske, siūlantis pramogų ir parduotuvių kombinaciją. Čia yra restoranai, *Sony* parduotuvė, *PlayStation* tematikos parduotuvė ir 15 kino teatrų. Nuo spalio pradžios *Metreon* atidarys interneto svetainę, kur lankytojai galės rinktis narius, vertus vietos *Walk of Game* takelyje.

NAUJAS UBI SOFT "VEIDAS"

Rugsėjo pradžioje *Ubi Soft* atšventė savo 100-milijoninio žaidimo pardavimą ir šia proga atskleidė naują kompanijos logotipą ir vaizdinį identitetą. Senasis *Ubi Soft* logotipas su vaivorykšte buvo priimtas dar 1994-aisiais, ir nors tarnavo gerai, buvo nuspręsta sukurti naują kompanijos įvaizdį, kuris geriau atspindėtų vis didėjančią konkurencingą *Ubi Soft* poziciją rinkoje.

„Aš noriu, kad *Ubi Soft* ženklas būtų vienas labiausiai matomų ir atpažįstamų pramonėje, — tvirtai tikino Yves Guillemot, *Ubi Soft* prezidentas ir CEO. — Taip, nauja išvaizda atspindi mūsų augantį populiarumą tarp žaidėjų ir pramonės profesionalų. Jis kartu simbolizuoja mūsų esminius įsitikinimus: kurti kompaniją ir žaidimus, kurie išliktų ilgai bei nuolat kelti kartelę ir siūlyti geriausią savo darbą. Keisdami brendą kviečiame iš naujo atrasti, kas mes esame ir ko siekiame".

Naujas logotipas pasirodys būsimuose žaidimuose *XIII, Tom Clancy's Rainbow Six 3, Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, Uru: Ages Beyond Myst.* Papildomi *Ubi Soft* žaidimai ir produktai palaipsniui integruos naują korporacijos išvaizdą per šešių mėnesių pereinamąjį laikotarpį.

UBISOFT™

VIVENDI UNIVERSAL IŠLAIKYS ŽAIDIMŲ BRENDUS

Prancūzų magnatai *Vivendi Universal*, ketinę parduoti didžiąją *Vivendi Universal Entertainment* akcijų dalį *General Electric* kompanijai, pakeitė savo nuomonę ir nusprendė pasilikti bent jau šio padalinio muzikos ir kompiuterinių žaidimų padalinius.

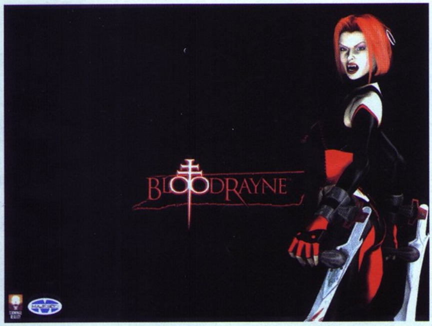
Dow Jones praneša, kad nors *Vivendi* ir tęsia derybas su *General Electric*, žaidimų sektorius, kuriam priklauso *Blizzard Entertainment, Sierra Entertainment* ir *Black Label Games*, išliks kompanijos nuosavybe.

IŠVYSIME BLOODRAYNE FILMĄ

Majesco pranešė, kad jų vampyriškas trečiojo asmens veiksmo žaidimas *BloodRayne* tapo naujausios sutarties su Vokietijos kino gamybos kompanija *Boll KG* objektu. *Boll* jau pabaigė filmavimo darbus *House of the Dead* filmui ir šiuo metu baigia *Atari* žaidimo *Alone in the Dark* gamybą.

„*BloodRayne* yra vienas iš nedaugelio žaidimų frančizių, kurios peržengia savo žanro ribas ir pritraukia pagrindines pramogų auditorijas", — teigė *Majesco* prezidentas Džese Sutonas. „Jame unikaliai sumaišyti veiksmo, siaubo ir seksualiniai elementai, tad *BloodRayne* turi potencialo, ir mes toliau tiriame papildomas licencijos galimybes".

Būsimojo filmo prodiuseris ir režisierius Uwe Boll tikisi pradėti *BloodRayne* filmavimo darbus kitais metais ir planuoja filmui skirti apie 30 milijonų JAV dolerių.



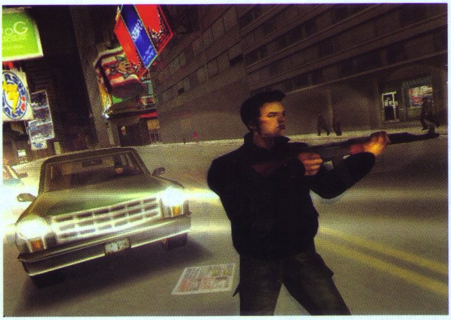
GTA LEIDĖJO LAUKIA DU IEŠKINIAI

Po neseniai įvykusios tragedijos Tenesyje, JAV, kur du paaugliai šaudydami į automobilius nužudė vyrą, mirusiojo šeima padavė ieškinį *Grand Theft Auto* leidėjui *Take Two Interactive*.

Žaidimas įtrauktas į bylą kaip nusikaltimo įkvėpimo šaltinis 14 ir 16 metų paaugliams. Ieškovų atstovas Džekas Tompsonas šį ieškinį komentavo taip: „Pramonei teks pakloti pinigus, už kuriuos bus kompensuojamas aukų ir jų šeimų skausmas... Akcininkams reikia žinoti, ką jų žaidimai daro vaikams ir jų šeimoms. Jie turi nustoti vaikams kišti suaugusiems skirtus žaidimus. Šie produktai yra mirtini".

Pramogų programinės įrangos asociacija *ESA* atsakė pareiškimu, kuriame teigė: „Pagal Federalinės Prekybos komisijos ataskaitą, tėvai dalyvauja ir yra tiesiogiai įsitraukę į žaidimų pirkimą ar nuomą 83 atvejais iš 100". Pranešime nepaminėta, kad *Grand Theft Auto* žaidimai turi M — reitingą subrendusiems, ir yra skirti tik vyresniems nei 17 metų pirkėjams.

Kitame nesusijusiame ieškinyje graffiti menininkas Kristoferis Elis tvirtina, kad *Rockstar Games* ir *Take-Two* Interactive *Grand Theft Auto III* žaidime be jo sutikimo panaudojo jo graffiti darbą „Daze".



PARDUODAMA SIMON & SCHUSTER

Simon & Schutser, *Viacom* knygų leidybos padalinys, kuriam priklauso *Simon & Schuster Interactive* nusprendė, kad žaidimų padalinys nėra jų pagrindinis verslas, ir ruošiasi jį parduoti. Nors dar nebuvo paskelbtas aukcionas, *Simon & Schutser* atstovas pavtirtino: „Mes jau pradėjome diskutuoti su potencialiais pirkėjais apie interaktyvaus padalinio pardavimą"

Kaip bebūtų, *Simon & Schuster Interactive* dar dirba su dviem žaidimais: *Outlaw Golf 2* ir *The Last Ninja Xbox* konsolei. Iki šiol kompanija sukūrė keletą žaidimų: *Outlaw Volleyball, Outlaw Golf* ir žaidimus pagal *Star Trek: Deep Space Nine*.

***Rockstar Games* ir *Take-Two Interactive* išdidžiai pristato kitą *Grand Theft Auto* kūrėjų *Rockstar North* šedevrą *Manhunt*... Prieš skaitydami toliau, dar kartą įsitikinkite, ar esate stiprių nervų...**

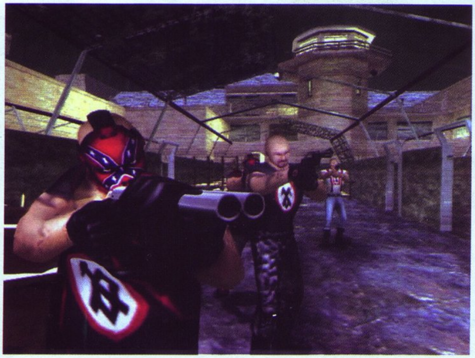
Pagrindinis veikėjas Džeimsas Erlas Kešas yra apkaltintas žmogžudyste ir jo laukia mirties nuosprendis — mirtinų nuodų dozė. Gerai tai, ar blogai, tačiau nuodai jo nenužudo, o tik perkelia į keistą ir paslaptingą miestą, kuriame yra tik jis vienas ir balsas ausyse. Greitai herojus sužino, kad atsidūrė Karcerio mieste, kur pilna žiaurumų ir mirties. Balsas ausyse save vadina Režisieriumi ir turi pakankamai galios valdyti Kešo likimą. Pasirodo, Režisierius Kešą įmetė į mirties ir pavojų kupiną pasaulį tik šiaip sau, savo malonumui. Visame mieste išdėliotos kameros, pro kurias nuolat transliuojamas Kešo pasirodymas. Hmm, tarsi kokia tamsioji „Trumano Šou"...

Kokia tamsi ir baisi beatrodytų istorija, pats žaidimas žada būti dar žiauresnis. Valdydami Kešą nuolat turėsite pasikliauti savo *stealth* įgūdžiais ir išvengti jus medžiojančių žudikų. Blogiausia, kad pradėsite žaisti be nieko, visiškai tuščiomis rankomis, o ir susiradę ginklų nepajėgsite pasipriešinti didžiulėms gatvių gaujoms.

Nors *Manhunt* ir bus *stealth* tipo žaidimas, nesitikėkite nieko panašaus į *Metal Gear Solid* ar *Splinter Cell* nuotykius. Tai daugiau *survival horror* žaidimas, tik be monstrų ir pabaisų. Žinoma, nuolat slapstantis nieko gero nuveikti nepavyks, tačiau atvirai su priešais kautis negalėsite. Teks stengtis vilioti juos po vieną ir pribaigti atskyrus nuo gaujos. Žaidime rasite šiokių tokių panašumų į *GTA* serijas, tačiau taip nėra. Tiesiog žaidimas naudoja tą patį variklį, kaip ir šie *Rockstar North* mafijoziniai žaidimai. Panašūs veikėjų modeliai, „kabantys" ore ginklai ir kitos detalės.

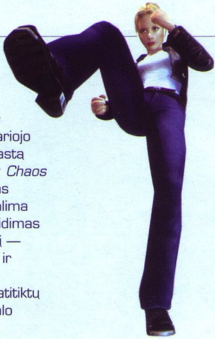
Kalbant trumpai, *Manhunt* žada būti bjaurus, keliantis nerimą, tamsus ir pavojingas žaidimas, velniškai gerai išgąsdinsiantis žaidėjus. Siaubas turėtų prasidėti spalio pabaigoje.

ROCKSTAR RUOŠIASI Į ŽMONIŲ MEDŽIOKLĘ

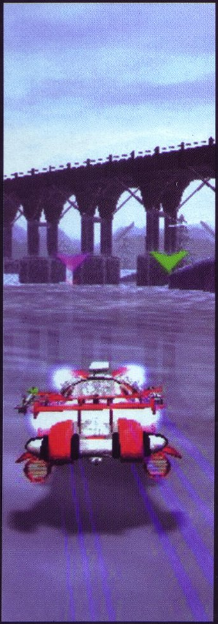


BUFFY VĖL PJAUNASI

Vivendi Universal Games pranešė išleisianti populiariojo TV serialo žaidimo „prarastą epizodą" *Vampire Slayer: Chaos Bleeds*. Žaidimo veiksmas vyksta *Sanideile*, jame galima valdyti šešis veikėjus. Žaidimas pasakoja apie gryną blogį — kraują, užpildžiusį erdvę, ir grasinantį visai žmonijai. Chronologiškai žaidimas atitiktų „prarastą" penktojo serialo sezono epizodą.



KARINIAI ATEITIES MOTORAI



Jungtinės Karalystės leidėjas *Play It* ruošiasi išleisti *Motorsiege: Warriors of Primetime* žaidimą. Čia žaidėjai valdys sunkiai apginkluotas futuristines karines mašinas ir kovos specialiai sukurtose arenose. Žaidimas pasiūlys labai rimtą ginkluotę: minas, mini branduolinius ginklus, sekančias raketas, minosvaidžius, plazmos patrankas, lazerius ir dar velniai žino ką. *Motorsiege* kausimės tiek karjeros, tiek arkadiniuose režimuose *deathmatch*, išlikimo, gaudynių ir apgulties turnyruose.

FINAL FANTASY X-2: PROLOGUE

Atari ir *Square Enix* paskelbė planus išleisti *Unlimited SaGa* „kolekcionierių tiražą", kuriame be kitų dalykų bus *Eternal Calm — Final Fantasy X-2: Prologue DVD* diskas.

14 minučių ilgio papildomas *DVD* pasakoja apie įvykius, praėjus dvejiems metams po *Final Fantasy X*. Tęsiama Junos istorija: ji gauna paslaptingą sferą su, rodos, blitzbolo žaidėjo vaizdu, kurį ji manė praradusi. Juna nusprendžia iškeliauti į jo paieškas.

DVD bus supakuotas kartu su *Unlimidet SaGa* žaidimu, kuris pasirodys spalio 31 dieną.

Pirmosios WRC 3 detalės

Sony Computer Entertainment Europe išleido pirmąją informaciją apie *WRC 3* žaidimą PS2 konsolei. Trečiąją Pasaulio Ralio čempionato dalį kuria Jungtinės Karalystės studija *Evolution Studios*. *Sony* pasistengė išsipirkti čempionato licenciją, tad dabar *WRC 3* yra vienintelis oficialus *FIA Word Rally Championship* žaidimas.

Kaip ir priklauso oficialiam žaidimui, *WRC 3* rasime labai daug tikrų 2003–ųjų čempionato automobilių, vairuotojų, ralių, apdarų, rėmėjų, šalių ir scenų. Lenktyniausime netgi visiškai naujame *WRC* etape Turkijoje. Galėsime rinktis iš 21 skirtingo *WRC 3* automobilio, o iš viso bus net 48 variantai: 7 automobiliai patobulinti 2003–ųjų sezonui, techniškai geresni *WRC Car Evolutions* modeliai, futuristiniai galingi tikrų automobilių prototipai *WRC Extreme Cars* bei koncepciniai *WRC* modeliai.

Kūrėjai giriasi peržengę technologines ribas ir sukūrę nepaprastus *WRC 3* efektus. Ypač didelis dėmesys skiriamas dužimo efektams, tad išvysime detalius susidūrimų ir žalos poveikius. Patobulintas ir pats automobilio valdymas, sukurta nauja DI sistema priešininkams, leisianti pasijusti kovojant kaip tikrose lenktynėse. Paįvairinta ir lenktynių aplinka. Pridėtos tikroviškos sankryžos, tad turėsite atidžiau klausytis patarėjo, kad pataikytumėte ten, kur reikia. Kiekviename etape teks važiuoti įvairia paviršių danga. Žaidimo filmavimas ir kiti vaizdiniai efektai taip pat turėtų nustebinti ne vieną.

PASIRODYS DRIFT RACER: KAIDO BATTLE

Sammy Studios paskelbė apie naują lenktynių žaidimą *Drift Racer: Kaido Battle*, pasirodysiantį kitų metų vasarį. Žaidime, kurį kuria *Genki*, rasime daugiau nei 150 licencijuotų automobilių. Kaip sako pavadinimas, žaidimas įkvėptas šiuo metu teisėtu „slinkimo lenktynių" (*drift racing*) sportu. Tokiose lenktynėse automobiliai važiuoja ne visais keturiais, o trimis arba net dviem ratais. Šis sportas iš pogrindžio kilo Japonijoje, kur vairuotojai kovojo Kaido kalnų keliuose.

„*Drift* lenktynės į vieną sujungia automobilių technologijas bei žmonių įgūdžius ir sukuria naują žavią lenktynių formą, — kalbėjo Timas Pivnicnis, *Sammy Studios* viceprezidentas. — *Drift Racer: Kaido Battle* perkelia visus svarbiausius elementus, būtinus atkurti šį jaudulį video žaidime. Licencijuoti automobiliai ir dalys, autentiškos trasos ir įvairūs režimai sukurs neprilygstamą atmosferą visiems lenktynių žaidimų fanams".

Drift Racer: Kaido Battle rasime penkis režimus. Žaidėjai galės kautis oficialiose dienos varžybose bei nelegaliose naktinėse lenktynėse. Visus žaidimo automobilius bus galima kažkiek susiderinti pagal savo norus. **Kaido Battle** išvysime daugiau nei dešimt automobilių gamintojų, tokių kaip *Nissan*, *Subaru*, *Mitsubishi*, *Mazda* ir *Volkswagen*.

GTA III IR VICE CITY KARTU

Rockstar Games žada pradžiuginti visus *GTA* fanus išleisdami vieną pakuotę, kurioje bus *Grand Theft Auto III* ir *Grand Theft Auto Vice City* žaidimai. Kol kas nežinoma, ar žaidimai bus kuo nors geresni už originaliuosius, tačiau šia žinia apsidžiaugs bent jau *Xbox* savininkai, kurie iki šiol neturėjo jokio *GTA* žaidimo.

DU LAUKINIAI SONY GINKLAI

Sony Computer Entertainment paskelbė apie du naujus *Wild Arms* žaidimus *PS2* sistemai. Išvysime *Wild Arms — Alter Code: F* ir *Wild Arms — Another Code: F*. Pirmasis žaidimas bus kuriamas pagal originalųjį *Wild Arms* žaidimą (F raidė žymi „first"). Tačiau žaidimas tuo pat metu bus ir skirtingas. Serijos režisierius Akifumi Kaneko kalbėjo, kad kūrėjų komanda stengsis kaip įmanydama išvengti pirmojo žaidimo įvaizdžio. Bus perrašytas žaidimo scenarijus, perpiešti žemėlapiai ir veikėjai, taip pat pirmą kartą serijoje veikėjai bus įgarsinti. Kovos sistema naudos kryžminės ugnies sekos sistemą iš *Wild Arms: Advanced 3rd* žaidimo, kur kovos metu veikėjai laksto aplink ekraną.

Antrasis žaidimas *Another Code: F* bus visiškai naujas *Wild Arms* serijos epizodas. F raidės reikšmė nežinoma, tačiau darbinis žaidimo pavadinimas yra „force". Žaidimo siužetas nebus susijęs su *Alter Code: F*, tačiau abu žaidimus bus galima kažkaip susieti atminties kortelėmis. Kovos sistema žaidime labai skirsis nuo kitų *Wild Arms* serijos darbų, tačiau jokios detalės kol kas nežinomos.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

Teenage Mutant Ninja Turtles

NEMUTAVĘ MUTANTAI

Stiprus komiksinės kultūros emigravimas iš knygučių į kino ekranus ar konsolinius žaidimus negalėjo nepaliesti ir mūsų mylimos kompanijos Konami. Ko gero, visi stambūs leidėjai jau spėjo išleisti po vieną du komiksus–žaidimus. Konami nutarė pasielgti taip pat, ir gyvenimui prikelia aštuoniasdešimtųjų pabaigos žvaigždes, mutavusius super didvyrius, picos rijikus, rytų kovos menų menininkus... Sutikime Mikelandželą, Rafaelį, Donatelą ir Leonardą (ne, ne DiCaprio :]). Taip, tai mūsų kažkada labai mylėti vėžliukai mutantai nindzės. „Welcome Back" :].

DŽIAUGSMAS AR LIŪDESYS?

Mūsų draugai iš Konami davė mums pačiupinėti demonstracinę artėjančio žaidimo versiją, kurią tik pradėjus žaisti vidų persmelkia keisti jausmai. Džiaugtis ar liūdėti... Šis klausimas neduoda ramybės žaidžiant, ir greičiausiai į jį nebus atsakyta iki pat pilnos

žaidimo versijos pasirodymo. Suprantate, per beveik penkiolika metų žaidimo „geimplėjus" pakito labai nežymiai. Konami mums vėl siūlo pamišusią arkadą, kurios metu pasirinkę norimą vėžliuką mes keliaujame lygiais ir daužom ordas chuliganų, robotų, blogų mutantų ir panašiai. Prisimenate senuosius Turtles? Mus išmeta gatvėje, paeiname 10 metrų, sutinkam būrį priešų, ir kol jų visų neišbaladojam, toliau eiti negalim. Taip buvo prieš 15 metų, taip yra dabar, ir taip bus, kai išeis pilna žaidimo versija...

Be grafikos ir garso kokybės, pastebėtas vienas malonus žaidimo patobulinimas — tai padidintas lygių interaktyvumas. Padidintas, žinoma, lyginant su senuoju žaidimu, o ne su naujaisiais PS 2 žaidimais. Tam tikri vėžliukų mutantų nindzių pasaulyje esantys objektai gali būti sunaikinti ar sulaužyti, be to, didžioji jų dalis (hidrantai, vamzdžiai, bačkos ir panašiai) po savęs palieka liepsnas, garus ar žudančias vandens sroves, kurias galima panaudoti prieš labai arkadinį ir labai kvailą DI.

Taigi žaidimo pradžioje pasirenkame norimą vėžliuką, tai gali būti katanomis ginkluotas Leonardo, kovinę lazdą valdantis Donatelo, nančiakais mosikuojantis Mikelandželas arba, mano nuomone, prasčiausiai apsiginklavęs Rafaelis — jis valdo sai durklus. Didžiausia bėda ta, kad kaip ir prieš 15 metų, dabar mūsų personažo pasirinkimas visiškai nedaro įtakos žaidimo eigai. Skiriasi tik smūgio ar veiksmų sekos animacija, tačiau vieno ir to paties mygtuko paspaudimas visiems vėžliukams reiškia vieną ir tą patį veiksmą, su lygiai tokiomis pačiomis iš jo išplaukiančiomis pasekmėmis. Jokių eksliuzyvų, jokių tik vienam personažui skirtų kombinacijų, jokio poreikio prisirišti prie vieno kurio nors personažo kol kas nepastebėta. Keista. Būtų daug smagiau, jei visi vėžliukai būtų balansuoti atskirai, sumažinant padaromos žalos taškus, pridedant vikrumo ir smūgio įvairovės nunčakų ir sai meistrams, sulėtinant ir pastiprinant Donatelo ir jo lazdą, o Leonardo su katanomis padaryti vidutiniškai išsilavinusį visomis prasmėmis.

Tačiau kūrėjai nesiryžo nieko keisti, ir klasikinio pigaus arkadinio side-scroll'erio ribos neperžengė. Tai štai ir mąstau, kokias emocijas tai turėtų sukelti... Pavyzdžiui, aš asmeniškai buvau sužavėtas žaidimu dėl tos pačios priežasties, dėl kurios žaviuosi visa klasika. Jis paprastas, greitas, sėkmė priklauso nuo paspaustų mygtukų kiekio ir laiko tarpo, per kurį pavyko tai padaryti. Tokie žaidimai atpalaiduoja, o svarbiausia, sukelia daug šiltų prisiminimų. Tačiau ką daryti žaidėjams, kurie man žaidžiant senuosius Turtles dar nebuvo gimę, arba šiaip neturėjo progos žaisti žaidimus. Tokiems žaidėjams tiesiog patarsiu nelaukti naujojo Konami produkto. Per demo versiją, burnoje pajutau ir seno gero hardcore prieskonį, kuris šiais laikais taip pat nepopuliarus). Dabar atpalaiduojančios arkados taisykles diktuoja tokie gigantai kaip DMC ar Chaos Legion, prieš kuriuos vėžliukai, deja, nublanksta.

Tiesa, Konami kol kas neatskleidžia visų galimų žaidimo režimų, tačiau žada didelę jų įvairovę.

pastaruosius metus daug kas pasikeitė, lengvos ir atpalaiduojančios arkados supratimas taipogi. Žmonėms, „nevažiuojantiems" nuo klasikos, vėžliukų nuotykiai pasirodys per lėkšti ir per paprasti (be to, pažaidęs

Mums ypač smalsu, kokie smagumai laukia dviejų žaidėjų režime, tikimės debesies mini žaidimų ir kalnų paskatinamų dovanėlių, verčiančių pereiti žaidimą mažiausiai 50 kartų.

Pabaigai dar verta paminėti, kad senieji vėžliukai dabar apvilkti išties puikiu cell-shading apvalkalu, o žaidimo lygiai šiek tiek primena Sly Cooper žaidime matytas grožybes.

Dabar belieka tik laukti žaidimo išleidimo datos ir tikėtis, kad Konami padarys viską, kad aš drąsiai išlįsčiau recenzijų skiltyje ir sušukčiau „Old School Rules"...

Kūrėjas	Konami	Žanras	Arkada
Leidėjas	Konami	Išleidimo data	Nepaskelbta
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

Dragon Ball Z: Budokai 2

Jau šį gruodį pasirodysiantis žaidimas, skirtas Playstation 2 konsolei, bus tikra staigmena. Nesvarbu, ar esate tikras Drakonų Kovų fanas, ar tik prijaučiantis, Dragon Ball Z: Budokai 2, kaip dovana Kalėdų progai, tiks kiekvienam save gerbiančiam „geimeriui".

Kas yra žaidę pirmąją Dragon Ball Z: Budokai dalį, tikriausiai labai pasigedo tolimesnės, pačios ilgiausios ir įdomiausios sagos istorijos. Šį kartą turėsite nugalėti daug daugiau priešų ir susikauti su daug stipresniu priešininku — Buu. Tai ir yra didžiausia naujovė antrojoje dalyje, bet nenusivilkit, atsargai dar turime daug gerų dalykų.

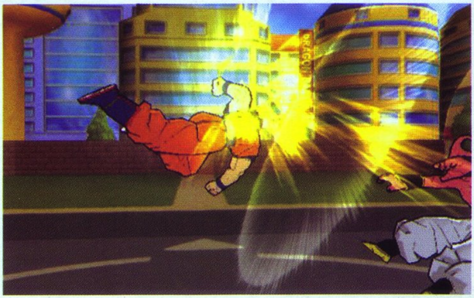
DBZ: Budokai 2 rasime naują ir originalų režimą — drakono rutulių ieškojimą. Jis vadinsis Dragon World. Čia jūs turėsite išsirinkti 4 veikėjus ir po pasaulį ieškoti drakono rutulių. Aišku, jų ieškosite ne vienas, taip pat jų ieškos kita 4 veikėjų komanda, valdoma kompiuterio, tad turėsite ne vieną kartą susitikti ir gerai pabaladoti vienas kitą. Tai bus lyg stalo žaidimas: didelėje lentoje matysite, kur vaikštote jūs ir jūsų priešai. Be to, ramybės neduos ir mini priešai, pvz: saibajai arba mažyliai celai. Šiame režime bus aštuoni skirtingi lygiai, ir kadangi jau žinoma, kad nebus Story režimo, tai atstos pačią istoriją: kiekviename lygyje bus vis kiti priešai, nuo Napos ir Vedžito iki piktojo Buu. Perėjus kiekvieną lygį (surinkus visus drakono rutulius) drakonas dievas išpildys jūsų norą, ir taip kas kitą lygį, stiprėsite ir įgausite daugiau patirties.

Žaidime bus dar vienas režimas — Babidi Spaceship. Ten jūs gausite užduotis, kurias turėsite įvykdyti ne dėl reikalo, o vien dėl savo malonumo. Keli misijų pavyzdžiai: turite nugalėti kuo daugiau kovotojų per vieną mirimą, atmušti 100 „ki blast" per 99 sekundes. Taip pat bus

užduotys dviem žaidėjams. Viena įdomiausių užduočiu — „karšta bulvė": turite trenkti savo priešininkui, kol bomba tiksi, ir jei paliesite savo priešininką paskutinis, laimėsite, o jūsų priešininkas susprogs.

Žiūrint į žaidimo ekrano paveikslėlius matyti, kad grafiškai žaidimas labai skirsis nuo savo pirmtako. Jame bus naudojama „cel-shaded" grafika.

DBZ: Budokai 2, kaip ir pirmą dalį,



įgarsins tie patys žmonės, kurie įgarsino veikėjus filmuke, tad garsas bus nuostabus. Beje, veikėjų jame bus daugiau nei pirmame žaidime: Videl, Dabura, visos Buu formos, taip pat bus papildyti seni veikėjai. Atsiras daugiau kovos laukų, pavyzdžiui, kapsulių korporacija ar Oranžinės žvaigždės mokykla. Bus galima susijungti (fusion) su tokiais veikėjais, kurių susijungimų net nerodė per DBZ. Pavyzdžiui, pirmajame Budokai Celas per klaidą absorbavo Kriliną ir išėjo labai silpnas, Krilino ūgio ir spalvų (aprangos) Celas... Atrodė tikrai juokingai ir keistai :). Panašiai bus ir čia. Taip pat bus galima savo išsaugotą pirmojo Budokai žaidimą perkelti į antrąjį Budokai ir žaisti nuo tos vietos, kur baigėte, tad neištrinkite savo „seivų". Kūrėjai labai daug dirbo prie skraidymo technikos, tad tikėkimės ko nors geresnio. Labai įdomus dalykas turėtų būti atakų dvikova. Jei priešininkas į jus paleidžia labai galinga magišką ataką (pvz., kamehameha), tai jūs galite atsikirsti tuo pačiu, ir magijoms susidūrus laimės tas, kuris turės daugiau energijos ir greičiau spaudinės X mygtuką.

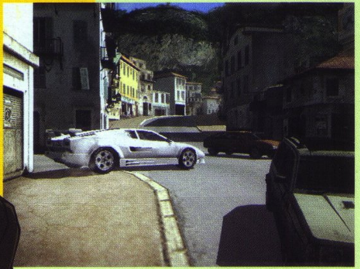
Žodžiu, Dragon Ball Z: Budokai 2 išties žada būti nuostabus ir išsiskirti tiek savo serijoje, tiek muštynių žanre. Vis dar laukiame...

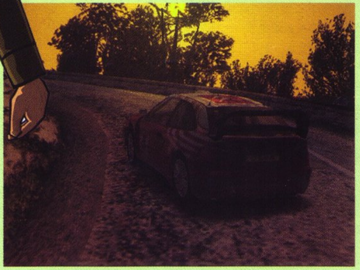
Kūrėjas	Bandai	Žanras	Muštynės
Leidėjas	Atari	Išleidimo data	2003-11-14

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

numerio tema:

ects*2003





Žaidimų savaitgalis Europoje

Didžiulis žaidimų cunamis, kasmet startavęs E3 Amerikoje, persirita per Atlantą ir rėžiasi į Didžiosios Britanijos salą. Londonas kelioms dienoms tampa Europos žaidimų sostine ir sukviečia visus svarbiausius žaidimų pramonės veikėjus.

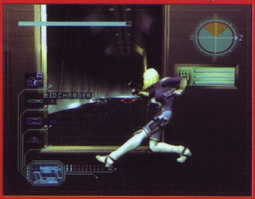
Šiemet Londonas nusprendė daugiau dėmesio skirti žaidimams ir ECTS savaitė buvo paskelbta Londono Žaidimų Savaite. Pati ECTS vyko nuo rugpjūčio 27 iki 29 dienos. Antrus metus iš eilės paroda buvo surengta centrinėje Londono vietovėje Earls Court. ECTS savo struktūra šiek tiek skiriasi nuo kolegos E3 parodos. Žinoma, pagrindas yra pati paroda, tačiau prie jos prisišliejęs keletas labai įdomių ir spėjusių išpopuliarėti renginių.

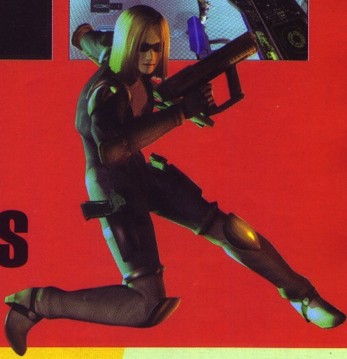
Įdomiausias ir svarbiausias renginys, be abejo, yra PlayStation Experience. Į šį renginį, skirtingai nei į pačią parodą, gali ateiti visi lankytojai, o ne tik pramonės profesionalai. Sony išties žino, kaip pradžiuginti savo gerbėjus, tad šou metu pilna įvairių įžymybių, vyksta įvairūs sporto ir kiti renginiai, ir svarbiausia, — visiems galima išbandyti būsimus žaidimus.

Kita įdomi ECTS vieta yra Kūrėjų Vietovė. Ketvirtus metus veikianti parodos dalis pritraukia žaidimų kūrėjus bei su jais bendradarbiaujančius tiekėjus ir kitas suinteresuotas kompanijas. Specialiai paruoštoje Developers Lounge vyksta verslo susitikimai, demonstruojamos aukšto lygio žaidimų kūrimo technologijos. Žaidimų pramonės dalyviai turi ir kitą susitikimų vietą — Europos Pavilijoną. ECTS metu neužmirštami ir nepriklausomi leidėjai bei kūrėjai. Jiems skirta visa antroji parodos diena.

Kaip ir priklauso kiekvienam rimtam renginiui, ECTS metu dalyviai suteikia apdovanojimus geriausiems metų žaidimams bei parodos metu demonstruotiems darbams. Geriausius metų darbus rinko įvairių šalių leidėjai ir jų skaitytojai. Geriausiu Jungtinės Karalystės žaidimu tapo Pro Evolution Soccer 2. Vokietijos — Splinter Cell, Ispanijos — GTA: Vice City. Na, o parodos apdovanojimus susišlavė Ubi Soft žaidimas XIII, tapęs geriausiu konsolių ir geriausiu bendru žaidimu. Žinoma, be XIII parodoje pristatyti ar pateikta nauja informacija apie daugybę gerų žaidimų. Tad pristatome įdomiausius ECTS 2003 dalyvius.

Cy Girls





Apie tai, kad *Konami* žada perkelti populiarios Japonijoje žaisliukų serijos *Cy Girls* agentes į veiksmo žaidimą, jau pasakojome. Parodos metu *Konami* „asmeniškai supažindino" žaidėjus su dviejomis seksualiomis *Cy Girls* agentėmis.

Cy Girls žaidime valdysite Ais ir Aska. Jos ne šiaip sau apsirengusios aptemptais drabužiais. Tai yra specialios agentės, turinčios sustabdyti piktąjį konglomeratą, siekiantį valdyti pasaulį. Mega korporacija sumanė tai padaryti naudodama pačių sukurtą „kiberpasaulį". Šis pasaulis — tai realios ir virtualios tikrovės kombinacija. „Postmatricinė" idėja? Gali būti, tačiau „kiberpasaulis" veikia kitaip nei tas, prieš kurį kovoja ir dar kartą pakovos Neo ir kiti herojai. Čia į „kiberpasaulį" gali patekti tik nedaugelis žmonių, mat egzistavimas jame primena buvimą po vandeniu. *Cy* mergaitės būtent ir turi savybę šokinėti tarp dviejų pasaulių, nors vienu ypu virtualioje tikrovėje gali praleisti tik 10 minučių.

Nuo šio šokinėjimo po pasaulius priklausys ir žaidimo „geimplėjus". Agentės išnaudos savo skirtingas savybes priklausomai nuo pasaulio tikrovės ir susidariusios situacijos. Tikrovėje Aska ir Ais pasikliaus kovomis ginklais, tačiau virtualiame pasaulyje ginklų jos nebeturės. Todėl merginoms teks mokytis naujų įgūdžių ir atakų. Be abejo, išmoksite virtualių kovinių menų, lėtinsite laiką ir atliksite kitus virtualius triukus. Priešai „kiberpasaulyje" taip pat smarkiai skirsis: vietoje žmonių kausitės su įvairiomis konglomerato apsauginėmis programomis.

KURIA: XX | IŠLEIS: KONAMI | PASIRODYS: 2004-ŲJŲ VASARĮ

KURIA: REFLECTIONS | IŠLEIS: ATARI | PASIRODYS: 2004 PAVASARĮ

Driver 3

6-ajame VA numeryje trumpai pristatėme trečiąją populiariojo *Driver* žaidimo seriją. Nors parodos metu *Driver 3* nebuvo galima pažaisti, nuolat sukami trumpi žaidimo videoklipai atskleidė šį tą naujo. Pavyzdžiui, galima buvo išvysti ne tik klasikinius automobilius, bet ir modernų motociklą, ant vieno rato lekiantį Majamio gatvėmis. Taip pat kadruose šmėžavo didžiulis sunkvežimis. Dar buvo rodoma scenelė, kur mafijozai aiškinosi tarpusavio santykius.

Sprendžiant iš išvaizdos, *Driver 3* turėtų būti panašesnis į Getaway nei į Vice City, nepaisant to, kad didelė žaidimo dalis vyks Majamyje.

Electronic Arts sugalvojo turbūt geriausią būdą, kaip palepinti populiariausio pasaulyje berniuko burtininko fanus. Prisiskaitę, prisižiūrėję ir pabandę pažaisti burtininkų sportą kvidičą, dabar galėsime visiškai pasinerti į šias be galo greitas, dinamiškas ir tiesiog fantastines varžybas.

Kaip ir nurodo pavadinimas, žaidime ne šiaip sau išmėginsime šias varžybas su skraidančiom šluotom ir zvimbiančiais kamuoliais, o dalyvausime tikrame Kvidičo Pasaulio čempionate! Žaidėjams teks susidurti ir įvaldyti visą kvidičo žaidimo sudėtingumą. O tai yra dvi komandos po septynis žaidėjus, skraidančios ant šluotų ir vienu metu žaidžiančios su septyniais kamuoliais. Sutikite, skamba bauginamai, bet kartu ir vilioja.

Esmines kvidičo taisykles paaiškins ir judesių išmokys tutorial režimas, tačiau tikrą Kvidičą pamatysite tik pradėję lošti čempionate. Komandos naudos įvairius manevrus, kombinacijas, netikėtus perdavimus ir stabdymus. Turėsite rinktis strategijos tipą: būti agresyviais ir pulti ar labiau gintis, skaičiuoti savo veiksmus ir taikytis į pergalingąjį Auksinį Šnipelį.

Kaip ir priklauso tikram čempionatui, žaisti galėsite už įvairias komandas. Be Hario Poterio Grifindorfo komandos, čia kausis trys kitos Hogvarto komandos bei kelios tarptautinės ekipos iš JAV, Anglijos, Japonijos, Vokietijos, Prancūzijos ir kitų šalių. Kiekviena komanda turės unikalų DI ir žais skirtingais stiliais.

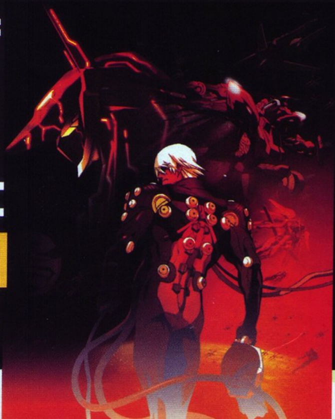
Tokios tad nusimato kvidičo varžybos. Ieškokite sandėliuose šluotų ir ruoškite jas varžyboms :).

KURIA: ELECTRONIC ARTS | IŠLEIS: ELECTRONIC ARTS | PASIRODYS: 2003-11-07

Harry Potter: Quidditch World Cup Impressions

KURIA: KONAMI | IŠLEIS: KONAMI | PASIRODYS: 2003-09-26

Zone of the Enders: The 2nd Runner



Parodos metu žaidėjai pirmą kartą galėjo išvysti ir naują Hideo Kojimos ir Yoji Šinkavos kosminį epą. 3D veiksmo žaidimas įtrauks į ištisą galaktiką ir suteiks milžinišką užduotį.

Nusikelsime toli į ateitį, o konkrečiai — 2174-uosius metus. Despotiška *Bahrman* karinė organizacija naudoja naują robotų „mechų" technologiją *Orbital Frame*, siekdami savo valiai pajungti Marso ir Žemės gyventojus. Pasaulių gelbėjimo užduotis atitenka atspėjote kam — žaidėjui. Valdydamas galingiausią laivą *Jehuty Orbital Frame* žaidėjas turi nugalėti *Bahram* armiją. Džiugiausia, kad Europos žaidėjams teks didesnė užduotis nei JAV ar Japonijos konsolių turėtojams, mat Europinėje *Zone of Enders* versijoje bus daugiau mūšių scenų, išskirtinių vietovių, keli nauji režimai ir kiti likusiam pasauliui nematyti dalykai. Nors kartą ir mums pasisekė!

ZOE: the 2nd Runner jau dabar vadinamas vienu didžiausių kosminės operos žaidimų. Žaidėjai dalyvaus nepaprastose batalijose su priešininkų būriais, kurios pakeitė pirmojo serijos žaidimo asmenines kovas. Nauji judesiai leis geriau valdyti *Jehuty* aparatą ir be įprastų mecho savybių atlikti permetimus, naudoti apsauginius skydus bei teleportacijos sistemas.

Nepaprastą siužetą sustiprins ir interaktyvios aplinkos, įdomūs veikėjai, kino intarpai ir stulbinamas garso takelis, kuris taip pat bus išleistas audio CD formatu.

Pamenate Artojo asmenybės susidvejinimo atvejį, kai jis keliavo po Bondoniados pasaulį praėjusiame *James Bond 007: Nightfire* žaidime? Pasikartos šios komplikacijos ar ne, bet Bondas vėl atkeliauja į konsoles. Šį kartą jis nori „visko arba nieko".

Tik pažvelgę į *James Bond: Everything or Nothing* pamatysite, kad žaidimas kitoks. Dabar tai nebe pirmojo, o trečiojo asmens šaudyklė. Savaime suprantama, kaip neišnaudosi tokios brangios Pyrso Brosnano licencijos :). Na, bet kūrėjai pasistengė, kad naujam žaidimui naudos duotų ne tik „tikrojo" Bondo išvaizda. *Everything or Nothing* „geimplėjus" atitinkamai pritaikytas tokiai vaizdo perspektyvai, ir dabar veiks *Metal Gear Solid* ir *Splinter Cell* stiliumi. Tiesa, *stealth* čia nebus toks svarbus, kaip minėtuose žaidimuose, tačiau kai kuriuose lygiuose be slapto kamufliažinio kostiumo ir ginklo su duslintuvu neapsieisite.

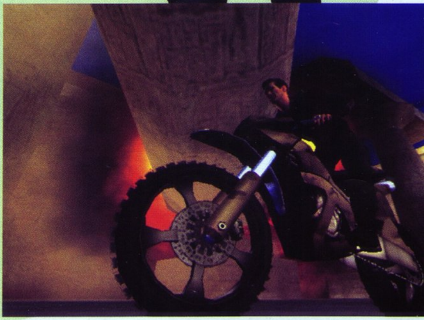
Smagiausia, kad žaisdami galėsite patys nuspręsti, kokią strategiją naudoti kovojant su priešais. Bondas gali staigiai įpulti į kambarį ir tiesiog iššaudyti visus iki vieno priešus arba atsargiai sėlinti iš už kampų ir tykoti kiekvieno nenaudėlio atskirai.

Kovojant atvirose vietovėse labai pravers nauja taikymosi sistema. Į priešą nusitaikysite paspaudę specialų mygtuką, o dar kartą spustelėję pasirinksite kitą priešą. Jei priešininkas priartėja labai arti, galima paslėpti ginklą ir į darbą paleisti kumščius. Įdomu tai, kad fizinės kovos sukurtos gan išsamiai. Džeimsas galės atlikti įvairius smūgius, permesti priešus, netgi vietoje ginklų pasinaudoti buteliais ar kitais daiktais.

Kaip ir praėjusiame žaidime, kai kuriose misijose teks vairuoti transporto priemones. Sėsite ne tik už automobilio, bet ir už motociklo vairo, seksite po miestą skraidantį sraigtasparnį ir atliksite kitas pavojingas, bet greitas ir adrenalino pilnas užduotis.

KURIA: ELECTRONIC ARTS | IŠLEIS: ELECTRONIC ARTS | PASIRODYS: 2003-11-28

James Bond 007: Everything or Nothing



KURIA: ELECTRONIC ARTS | IŠLEIS: ELECTRONIC ARTS | PASIRODYS: 2003-11-28

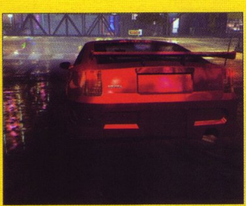
Need for Speed Underground

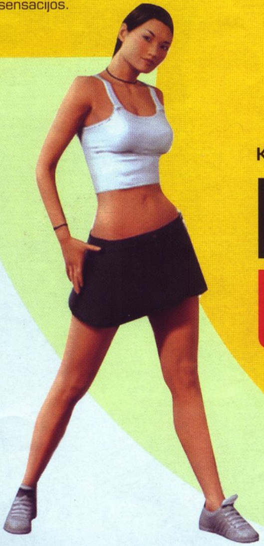
Need For Speed Underground **yra naujausia ilgame *Electronic Arts* lenktynių seriale. *Need For Speed* žaidimai buvo gan įvairūs ir matėme nemažai lenktynių interpretacijų, tačiau paskutinis žaidimas serijai suteiks visiškai naują posūkį ir naują, stulbinamą išvaizdą.**

NFS Underground žaidime pateksime į pogrindinį miesto lenktynių pasaulį. Šoksime į populiarias „tiuninguotas" mašinas iš *Mitsubishi Motors*, *Subaru*, *Toyota* ar kitų žymiųjų gamintojų fabrikų. Vienaip ar kitaip galėsime prieiti prie 20 automobilių, kuriuos, be abejo, galėsime „tiuninguoti" kaip panorėję. Taip taip, lenktyniaudami ir kaldami pinigus kursime savo svajonių automobilį — gatvių lenktynių monstrą. Jūsų garaže ir automobilyje puikuosis įvairių populiarių „tiuningo" dalių gamintojų detalės: *O.Z.*, *Nitrous Express*, *StreetGlow*, *Audiobahn* ir daugelio kitų. Tačiau neužteks tik būti meistrais garaže ir tikėtis, kad originalios „tiuningo" dalys padės laimėti lenktynes. Turėsite tapti tikrais pogrindiniais lenktynių vilkais.

Gatvių lenktynės vyks šiurkščiose naktinio miesto aplinkose. Žaidėjams teks tobulinti įgūdžius kiekviename važiavime (jų bus apie 100), kovoti dėl kiekvienos sekundės ir, žinoma, dėl garbingo „pogrindinių lenktynių profesionalo" vardo. Pagrindinės žaidimo varžybos — „dragai" ir gatvių lenktynės. „Draguose" prie starto linijos stosite su trim varžovais ir vienu įkvėpimu įveiksite numatytą distanciją, o gatvių lenktynėse lėksite miesto gatvėmis iki finišo, kur nuo jūsų įgūdžių ir gatvių išdėstymo išmanymo priklausys sėkmė.

Apie žaidimo išvaizdą nereikia nė kalbėti. Patys matote, kaip atrodo pogrindinių lenktynių mašinos ir aplinkos. Dabar įsivaizduokite, kad greičio efektus šiam žaidimui kūrė senoji ir daug apdovanojimų laimėjusi *Need For Speed* komanda bei Oskarą už vaizdo efektus laimėjęs Holivudo ekspertas. Laukiam naujos sensacijos.



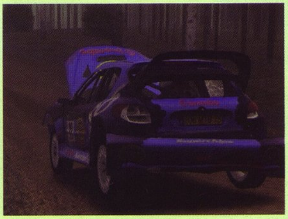


Ketvirtasis Makrėjus jau svečiavosi praėjusio VA numerio puslapiuose, tačiau kalbėdami apie ECTS parodą nepaminėti jo tiesiog negalime. Reikalas tas, kad parodos metu *McRae Rally 4* buvo atviras testavimui. Taigi skelbiame testo rezultatus.

Skirtumas ir postūmis teigiama linkme matosi iš karto. Dabar žaidėjas nebepriverstas važiuoti kaip Makrėjus, o gali pasirinkti iš saujelės ralio automobilių. Pradžioje visi automobiliai yra 4 varomųjų ratų klasės, bet vėliau atrakinsite ir su dviem varomaisiais ratais bei papildomų kategorijų automobilius.

Colin McRae Rally 04 lenktynės vyksta kaip ir tikrovėje. Turite kuo greičiau įveikti trasos ruožus. Kovojate su laiku, o ne su tiesioginiais varžovais. Netgi dviejų žaidėjų režime nesusidursite su draugo automobiliu, nes matote tik jų „vaiduoklius". Vaiduoklius taip pat sutiksite ir vieno žaidėjo režime, tačiau čia jie rodys jūsų pačių pravažiuotą greičiausią ratą ir padės jums greičiau važiuoti trasa.

Jei žmoniškai važiuoti nepavyksta ir sudaužote automobilį, žaidimas pradeda rodyti savo naujai išmoktus triukus. Dužimo modeliai labai detalūs, tokių nėra jokiame kitame lenktynių žaidime. Deformuojasi panelės, paskui automobilį velkasi bamperiai, dūžta langai, nulekia ratai ir panašiai. Automobilį galima pasitaisyti tik kas dvejas lenktynes, tad reikės didelės ištvermės išlaikyti automobilį kiek įmanoma sveiką. Nieko nepadarysi, tokia ralio tikrovė.



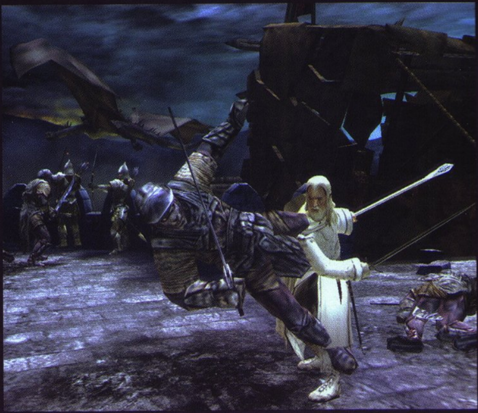
Colin McRae Rally 04

KURIA: CODEMASTERS | IŠLEIS: CODEMASTERS | PASIRODYS: RUGSĖJO PABAIGOJE

KURIA: ELECTRONIC ARTS | IŠLEIS: ELECTRONIC ARTS | PASIRODYS: 2003-11-07

The Lord of the Rings: The Return of the King

Vienas Žiedas visus juos sukvies ir sujungs tamsoje... Didžioji Tolkien trilogija eina į pabaigą. Iki trečiosios ir paskutinės Žiedų Valdovo kino filmo dalies Karaliaus Sugrįžimas liko vos keli mėnesiai.



Electronic Arts, kaip ir praėjusiais metais, išleis to paties pavadinimo žaidimą. Jei skaitėte knygas, žinote, koks likimas laukia žaidėjų. Nežinantiems *The Return of the King* istorijos pasakoti negalima, prarasite visą malonumą tiek žiūrėdami filmą, tiek ir žaisdami žaidimą. Na, bet tikslą atskleisti galima: jums teks sunaikinti Žiedą ir išlaisvinti Viduržemį iš Tamsiojo Lordo Saurono nagų.

The Return of the King, kaip ir ankstesnį žaidimą, bus galima pereiti skirtingais keliais ir valdyti skirtingus filmo herojus. Ginsite pilies sienas su Gendalfu, prikelsite mirusiųjų armiją su Aragornu, Legolasu ar Gimliu, su Frodu ir Semu nunešite žiedą į Mordoro kalną. Iš viso žaidime bus aštuoni pagrindiniai ir keli atrakinami herojai. Veiksmas vyks dvylikoje interaktyvių aplinkų, autentiškai atkurtų pagal filmus.

Be tradicinių nuotykių ir veiksmo žaidimas pateiks ir keletą naujovių. Paruoštas naujas dviejų žaidėjų bendradarbiavimo režimas, tad prieš tamsiąsias jėgas galėsite kovoti kartu su draugu.

The Return of the King žaidimas taip pat tradiciškai veiks kaip „interaktyvus filmas", kur dramatiškos kino filmo scenos nepastebimai sujungtos su pačiu žaidimu. O svarbiausia — pirmi galėsite išvysti niekur nerodytas scenas iš būsimojo paskutiniojo Žiedų Valdovo trilogijos filmo Karaliaus Sugrįžimas.

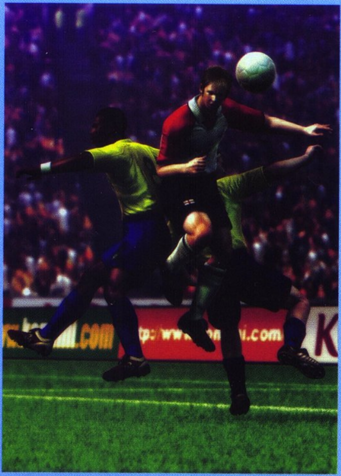
Lethal Skies II

Antroji arkadinių lėktuvų kovų žaidimo dalis ruošiasi pakilimui. *Lethal Skies 2* žada mus palepinti nuostabia grafika, naujais lėktuvais, režimais, atvirkščiomis misijomis ir nepaprastu siužetu, įkvėptu populiarių kosminių šaudyklių ir fantastinių filmų.

Veiksmas vyksta ateities Žemėje, sunaikintoje gamtos kataklizmų. Likusios tautos žiauriai kariauja viena prieš kitą. Žaidėjams teks prisijungti prie elitinio kovotojų būrio *Team SW*. Šie pirmojo karo herojai buvo sušaukti apsiginti nuo naujo priešo, siekiančio valdyti planetą.

Tęsinyje išvysime septynis naujus nuostabius kovinius lėktuvus, o iš viso galėsime paskraidyti su 19-ka modernių ir eksperimentinių oro mašinų. Turėsime įveikti 20 pagrindinių misijų bei 5 papildomas, kur galėsime kautis tiek už vieną, tiek už kitą stovyklos pusę. *Lethal Skies 2* susidursite su pačiomis įvairiausiomis karo mašinomis, o veiksmas vyks ne tik ore, bet ir žemėje ar jūroje. Tik įsivaizduokite: skraidantys tankai, koviniai robotai „mechai", milžiniški sraigtasparniai, judančios tvirtovės ir kiti panašūs „karo žaisliukai" laukia jūsų pasirodymo.

KURIA: SAMMY | IŠLEIS: BIGBEN | PASIRODYS: NEPASKELBTA



KURIA: KONAMI | IŠLEIS: KONAMI | PASIRODYS: 2003-11-28

Pro Evolution Soccer 3

Parodos metu Konami buvo viena lankomiausių kompanijų. Didelį populiarumą lėmė pirmą kartą demonstruojamas trečiasis populiarios futbolo serijos *Pro Evolution Soccer* žaidimas.

Trečiuoju *Pro Evolution Soccer* žaidimu kūrėjai siekia dar labiau patobulinti seriją ir praktiškai užlopyti plyšį tarp realių ir videožaidimų futbolo varžybų. Žaidime tobulinamos geriausios praėjusių dalių savybės bei pristatomos naujos idėjos, kūrėjų įsitikinimu, nuvesiančios seriją dar toliau. Be tradicinių taurės varžybų ir draugiškų rungtynių dalyvausime naujoje keturių padalinių Meistrų Lygoje. Naujas žaidime yra ir „pirkimo" elementas. Treniruočių ar parodomuosiuose režimuose žaidėjai gauna taškus, už kuriuos gali pirkti naujus stadionus, minios efektus, komandas, žaidėjus, strategijas, netgi šukuosenas :).

Smarkiai pasikeitusi ir *Pro Evolution Soccer 3* išvaizda. Kūrėjai atnaujino 80 % sportininkų animacijų bei sukūrė naują grafikos variklį, leidžiantį rodyti detalius vaizdus. *Pro Evolution Soccer 3* futbolininkai ne tik atrodo identiški tikriems sportininkams, tačiau lygiai taip pat ir juda. Keičiasi netgi jų veido išraiškos. Be to, patobulintas žaidėjų DI ir kamuolio fizika leidžia jiems atlikti tikslius ir specifinius judesius. Dabar galėsime labiau kontroliuoti ilgus smūgius, permesti kamuolį per priešininką kulnu, atlikti kitus miklius klaidinamus judesius. Šį kartą labiau pasirūpinta ir žiūrovais. Dabar minia bus tokio dydžio, kokia populiari yra komanda, jų apranga skirsis priklausomai nuo oro salygų, o už nusipirktus minios efektus galėsite išvysti ir išgirsti ir kitų naujovių.

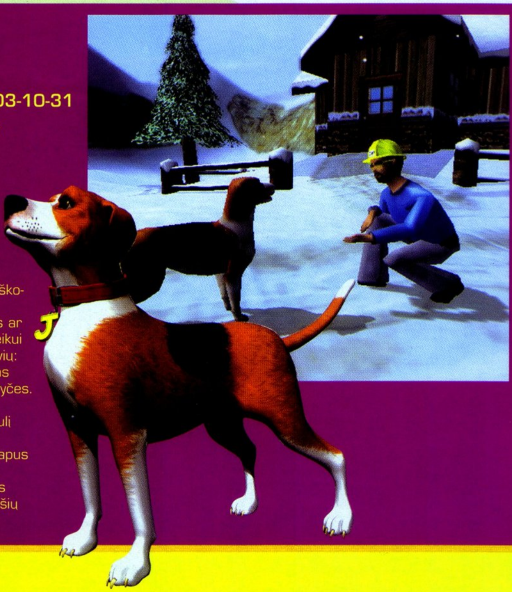
KURIA: MIDWAY | IŠLEIS: MIDWAY | PASIRODYS: 2003-10-10

Freaky Flyers

Midway moka kurti ne tik muštynių žaidimus. Dabar jie ruošiasi mus nustebinti pirmuoju ir vieninteliu „visiškai atviru 3D lėktuvų lenktynių" žaidimu.

Kartu su žaviais ir patraukliais veikėjais žaidėjai išoks tiesiai į piloto kabiną. Atvirame trimačiame žaidimo pasaulyje jie tyrinės, ieškos nuotykių, atliks triukus ir dalyvaus oro mūšiuose. Greitai įsivelsite į intriguojantį ir humoristinį siužetą, kuriame vaidina 13 pakvaišusių žaidimo personažų (jų galima atsirakinti dar 20) ir klausysite triukšmingo ir linksmo garso takelio. Nuotykiai nuves žaidėjus į įvairias vietoves: egzotiška Pavojaus sala, Čikaga, Transilvanija ir kitus įdomius ir intriguojančius kraštus.

Dog's Life



KURIA: FRONTIER | IŠLEIS: SONY | PASIRODYS: 2003-10-31

Sony ir Frontier netrukus mus pakvies į pasaulį pažiūrėti šuns akimis. Naujas 3D veiksmo nuotykių žaidimas apie naminius gyvūnus žada pasiūlyti šį tą neįprasto.

Dog's Life nuotykių žanrą pasuks visiškai kita linkme. Pagrindinis veikėjas Džeikas ne tik atrodo kaip šuo. Jis išties yra šuniukas, todėl žaidėjas galės daryti viską, ką sugeba šunys. Žaidime galėsite kasti, gaudyti kates ir kitus žvėriukus, patarnauti, ganyti bandas, plaukioti, medžioti, žymėti teritoriją ir daugelį kitų dalykų, kurie paprastai vyksta šunų kasdieniame gyvenime.

Žaidėjai galės keliauti po dideles aplinkas, eksperimentuoti su šuniškomis galimybėmis ir bendrauti su daugybe kitų veikėjų. Keliaudamas Džeikas sutiks tiek žmonių, tiek ir gyvūnų, kurie bus jo užduočių dalis ar tiesiog „atsitiktiniai praeiviai" klaidžiojimų metu. Savo nuotykiuose Džeikui teks susirasti geriausią draugę Deizi ir apkeliauti nemažai JAV vietovių: kaimelį, slidinėjimo poilsiavietę, didžiulį miestą ir kitas. Pakeliui Džeikas išsiaiškins apie piktą sąmokslą, kurį rengia šunų nekenčianti Ponia Pyčes. Taip nuotykių metu iš tingaus šuniuko Džeikas taps tikru didvyriu.

Nors žaidimą matysime trečiojo asmens perspektyva, šuns pasaulį galėsime išvysti ir unikalia „smellovision" perspektyva. Tai pirmojo asmens vaizdas, kuriame kvapai pažymėti spalvomis. Rinkdamas kvapus Džeikas galės prieiti prie įvairių mini žaidimų.

Džeikui ne visada viską reikės daryti pačiam. Kai kurias užduotis jis galės perleisti kitiems šunims, tad žaidime galėsime valdyti įvairių rūšių šuniukus.

Jak II: Renegade

KURIA: NAUGHTY DOG | IŠLEIS: SCEE | PASIRODYS: 2003-10

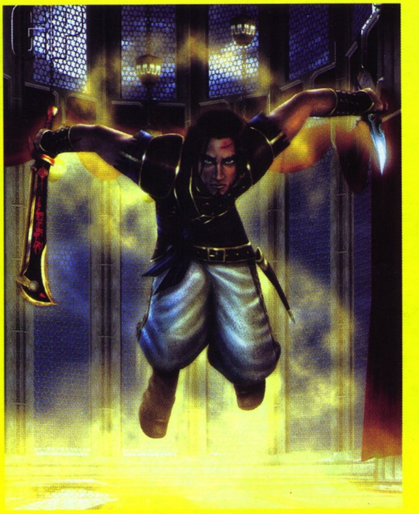
Dar vienas duetas, į PS2 saulę iškėlęs platforminį žanrą, buvo *Jak and Daxter*. Antrasis žaidimas sugrąžina Džeką ir Deksterį naujai nuotykių, veiksmo, galvosūkių, lenktynių ir kitų įdomybių porcijai.

Nuo praėjusio Jak and Daxter prabėgo nemažai laiko, ir dabar Džekas jau subrendęs jaunas herojus, užgrūdintas nuotykių ir viską vertinantis labai ciniškai. Po praėjusio žaidimo finalo Džekas su Deksteriu pasinėrė į keisto energijos portalo tyrinėjimus, kuris nusviedžia juos 500 metų į ateitį. Herojai atsiduria nepažįstamame mieste, kuriam vadovauja tironiškasis Baronas Praksis, o aplinkui tamsioje dykynėje siautėja Metalinės Galvos. Dar blogiau — Džekas atsiduria kalėjime, tačiau su Deksterio pagalba pabėga ir ruošiasi susirasti Praksį ir jam atkeršyti. Nereikia nė pasakoti, kad jiems tą padaryti nebus paprasta. Kelią pastos daugybė įvairių veikėjų, kurių dauguma bandys pašalinti herojus, tačiau kiti ir padės jų nuotykiuose.

Jak II „geimplėjus" veiks tokiu pačiu principu, kaip ir jo pirmtakas, tačiau žaidime rasime ir naujų savybių, kurios labai paįvairins herojų gyvenimą. Džekas prisimins visus judesius, kuriuos mokėjo pirmame žaidime, o tyrinėjant miestą jo arsenalas palaipsniui augs. Galėsite paskraidyti net „skraidlente" ar pašaudyti iš daugiafunkcinio šautuvo. Tačiau įdomiausia naujovė yra Džeko galimybė persikūnyti į tamsiąją savo pusę, Tamsųjį Džeką, kuris yra tiesiog niokojimo ir žudymo mašina. Taip pat galėsite „pasiskolinti" ir pasivažinėti praktiškai bet kuria žaidime rasta transporto priemone.

Žaidimo struktūra bus glaustesnė nei pirmojo *Jak and Daxter* „open-end" pasaulis. Vis dar turėsite laisvės daryti, ką norite, tačiau *Jak II* viskas susieta su istorija. Kaip ir anksčiau, turėsite vykdyti misijas, tik dabar jums į pagalbą gali ateiti DI veikėjai, iš kurių galėsite gauti ginklų ar kitos pagalbos.

Prince of Persia: The Sands of Time



KURIA: UBI SOFT I IŠLEIS: UBI SOFT I PASIRODYS: 2003-11-21

Pasirodęs dar 1989–aisiais, *Prince of Persia* tapo vienu pirmųjų tikrų veiksmo/nuotykių žaidimu. Arabiški motyvai, atakos kardu, apgaulingi spąstai ir tikroviška animacija lėmė didelį žaidimo populiarumą ir sąlygojo dviejų tęsinių pasirodymą. Paskutinis serijos žaidimas nebuvo kokybiškas, tačiau Persijos Princas niekur nesiruošia dingti ir pasirodys stulbiname „naujos kartos“ žaidime.

Naujojo *The Sands of Time* žaidimo veiksmas vyksta egzotiškame ir paslaptingame pasaulyje, papuoštame persiška architektūra, gyvūnais ir drabužiais. Kai jo tėvas įsiveržia į Maharadžos pilį, apgautas klastingojo vizirio Princas pasinaudoja magišku durklu ir išleidžia pavojingus Laiko Smėlius. Valdant Princą žaidėjams teks susigrąžinti Laiko Smėlius ir atstatyti taiką žemėse. Šiame žygyje būsite ne vienas, jums padės graži, paslaptinga ir pasitikėjimo nekelianti sąjungininkė.

Kaip ir originaliame žaidime, svarbiausias *The Sands of Time* elementas yra Princo atliekami judesiai. Kurdami žaidimą, dailininkai ir animatoriai sėmėsi įkvėpimo iš kovinių menų filmų ir Džeto Li bei Džeki Čano vaidinamų herojų, tad iš Princo galite tikėtis įvairių antžmogiškų triukų. Keliaujant labai svarbi bus aplinka, dažnai teks su ja sąveikauti. Kūrėjai tikina, kad interaktyvūs bus praktiškai visi žaidimo objektai: sienos, virvės, užuolaidos, atbrailos ir kiti. Princą veiks netgi aplinka, pavyzdžiui, jo drabužius ir judėjimą įtakos vėjas.

Ratchet and Clank 2: Locked and Loaded

KURIA: INSOMNIAC I IŠLEIS: SCEE I PASIRODYS: 2003-11-28

Keistas herojų duetas praėjusių metų pabaigoje tiesiog sumušė visus hitus ir kartu su kitu *Sony* žaidimu *Jak* vėl į aukštumas iškėlė platforminį žanrą. Dabar jie ruošiasi sugrįžti ir leisti mums vėl pasibaladoti po šaunių ginklų, įtaisų ir kitų daikčiukų pilną *Ratchet & Clank* pasaulį.

Jei sekėte praeities įvykius, pamenate, jog *Račet su Klanko* pagalba nukovė piktąjį Pirmininką Dreką. Nuo tada gyvenimas lyg ir tapo ramesnis, bet netrukus dueto pagalbos prireikė ekscentriškam *Megacorp* kompanijos vadui Aberkrombiui Fizvidžetui (vien jau vardas ką pasako! :)). Pasirodo, kažkoks šnipas įlindo į *Megacorp* štabą ir pavogė naujausią kompanijos išradimą — mielą mažą padarėlį *Protopet*, kuris turėjo tapti pačiu populiariausiu nаminiu gyvūnėliu. Aišku, kompanijos vadovas nori atgauti šį daikčiuką, ir kuo greičiau, tad žymusis duetas leidžiasi į jo paieškas. Tiesa, Fizvidžetas pasakė jiems ne viską, tad herojų laukia ne vienas nemalonus siurprizas.

Ieškodami brangiojo daikčiuko, apkeliausite daugiau nei 20 naujų *Ratchet and Clank* pasaulio vietovių, kurios žada būti net dvigubai didesnės nei pirmajame žaidime. Be didžiulių aplinkų pakeliausite po „sferinius pasaulius“, mažytes planetas, kurias Račet gali tiesiog apibėgti. *Locked and Loaded* „geimplėjus“ laikosi „tradicinio mišinio“, čia rasime nuotykių, veiksmo, RPG, lenktynių ir strategijos elementų.

Pats Račet dabar yra stipriai pasiruošęs ir įgudęs karys, o jo arsenalą sudaro nauji galingi ginklai: snaiperio šautuvai, granatsvaidžiai, gravitacinės bombos ir kiti žaisliukai. Įdomu tai, kad ginklai tobulės *RPG* stiliumi, t. y. kuo daugiau juos naudosite, tuo galingesni jie taps. Tas pat ir su pačiu Račet: kovodamas su priešais jis gauna „nanotech“ patirties taškus ir tampa stipresnis. Norint labiau apsisaugoti, galima tobulinti ir herojaus šarvus. Beje, to tikrai prireiks, nes būsimi priešai žada būti išties protingi. Kovinėse situacijose teks daugiau pasukti smegenis ir griebtis kokios nors strategijos, o ne tiesmukai išpyškinti visus sutiktus.

XIII

KURIA: UBI SOFT | IŠLEIS: UBI SOFT | PASIRODYS: 2003-10-31

Ubi Soft **tapo turtingiausia šių metų parodos kompanija, susišlavusia ne vieną apdovanojimą. Daugiausia šlovės kompanijai pelnė pirmojo asmens šaudyklė** ***XIII*****, tapusia geriausiu parodos konsolės žaidimu ir geriausiu bendru parodos žaidimu. Iš žaidimo pavadinimo ir nepasakytum, ar ne?**

Gandai apie trumpo pavadinimo žaidimą *XIII* sklandė jau senokai, o *Ubi Soft* neskubėjo mus lepinti informacijos srautais. Tačiau dabar jau žinome, kas yra *XIII*, ir kas jame mūsų laukia. Nors tai yra FPS žaidimas, kūrėjai labai toli važiuoja nuo žanro standartų. *XIII* paremtas populiaria prancūziškų komiksų serija, prasidėjusia dar 1984–aisiais ir gyvuojančia iki šiol. Siekdami išlaikyti komikso dvasią ir stilistiką, kūrėjai nusprendė žaidimą kurti *cell–shading* grafika. Taip taip, mūsų laukia pirmasis „cell-shaded" FPS žaidimas.

Sudėtinga *XIII* istorija pasakoja apie paslaptingo, atminties netekusio žmogaus nuotykius. Blogiausia, kad prabudęs herojus ne tik nieko neatsimena apie save, bet ir nesuvokia, kodėl jį puola įvairūs žudikai. Mūsų užduotis išsiaiškinti, kas yra herojus ir kodėl tiek daug žmonių nori jį pražudyti. Daugiau pasakoti negalima, mat į tai įsivėlusios labai rimtos vyriausybinės ir karinės grupuotės.

Aiškindamiesi savo istoriją keliausite per 13 dalių, kurių kiekviena vyks skirtingose pasaulio vietose. Kaskart turėsite įvykdyti vis kitas užduotis: ką nors nužudyti, pavogti ar įsiskverbti į priešų teritoriją. Be to, keliaudami rasite įvairius daiktus, kurie padės atstatyti jūsų atmintį ir taip gerinti įgūdžius.

KURIA: SCEE | IŠLEIS: SCEE | PASIRODYS: 2004-01-20

Syphon Filter: The Omega Strain

Viena iš didžiausių šių metų ***PlayStation Experience*** **įžymybių, be abejo, buvo naujasis** ***Syphon Filter*** **žaidimas. Suprantama: juk paskutinis serijos žaidimas buvo dar PS one konsolei, o PS2 kartos serijos** ***Omega Strain*** **sulauksime tik kitų metų pradžioje.**

Vėl pateksime į įtemptą pasaulį, kur mirtį nešantys teroristai gąsdina žmoniją *Syphon Filter* viruso išsiveržimais, o Geibas Loganas vėl sugrįžta, kad išgelbėtų žmones ir grąžintų ramybę. Mirtino viruso išsiveržimai vis dažnėja ir yra pasklidę po skirtingas pasaulio vietoves, tad Geibas vienas nebegali padėti visiems ir pasitiki savo geriausiais naujos agentūros agentais.

Žaidėjas gauna vieno iš kelių aukščiausių Geibo Logano agentų vaidmenį ir turi kautis su teroristais 17–oje įtemptų ir intriguojančių misijų. Agentūros tikslas — išsiaiškinti, kas slypi po *Syphon Filter* virusu, tad agentai siunčiami į įvairias pasaulio vietas. Keliaudami po JAV, Jemeną, Baltarusiją, Tokiją ir kitur turėsite išsiaiškinti, kas ir kodėl pakeitė *Syphon Filter* virusą ir sukėlė mirtį nešančias mutacijas.

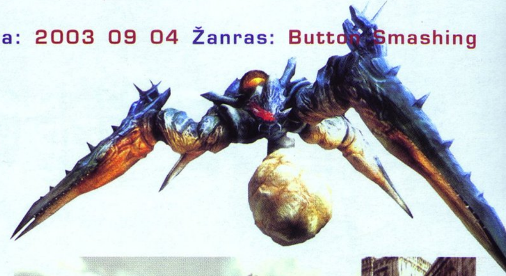
Ko tikėtis iš šios naujos serijos? Pažadų daug: pagal norus nustatoma savo veikėjo išvaizda ir kitos savybės, lygiai bent triskart didesni nei praeitame žaidime, daugiau nei 100 unikalių ginklų ir įtaisų, patobulinta taikymosi sistema ir režimai, leidžiantys šaudyti bet kokio judėjimo metu į atskiras kūno vietas ir pramušantys apsaugas.

CHAOS LEGION
UŽDRAUSTOJI YZARKO
APOKRYFA

Chaos Legion

Kūrėjas: Capcom Leidėjas: Capcom Data: 2003 09 04 Žanras: Button Smashing

JEI PAVYKS NUMALDYTI MAUDŽIANTĮ RIEŠŲ SKAUSMĄ, JEI PAVYKS NEKREIPTI DĖMESIO Į SULIG KIEKVIENU KLAVIATŪROS MYGTUKO PASPAUDIMU PIRŠTŲ GALUS BANDANČIUS DŪRIUS, PABANDYSIU JUMS PAPASAKOTI, KAS ŽALOJO MANO DAUG MAČIUSIAS RANKELES VISĄ PRAEITĄ MĖNESĮ. ATRODO, PO TIEK PRAŽAISTŲ ŽAIDIMŲ ANT PIRŠTŲ GALŲ SUSIFORMAVUSIOS MAŽOS NUOSPAUDOS GARANTUOJA BESKAUSMĮ IR GREITĄ BET KOKIO BUTTON-SMASHING ŽAIDIMO ĮVEIKIMĄ. NETIESA... NAUJAS CAPCOM DARBAS JAU PO AŠTUNTOJO LYGIO IŠVEDĖ MANO RANKAS IŠ RIKIUOTĖS. PRIE FOTELIO IŠSIRIKIAVUSI MASAŽISTŲ KOMANDA BUVO BEJĖGĖ... VALDYMO PULTELIS TRAŠKĖJO TAIP, LYG BŪTŲ PAGAMINTAS IŠ MINKŠTO PLASTIKO, SKIRTO PING-PONGO KAMUOLIUKAMS, PER MINUTĘ NUSPAUSTŲ MYGTUKŲ KIEKIS JAU SENIAI PERLIPO PER 300. PER MINUTĘ NUO MANO KALAVIJO SMŪGIŲ KRITUSIŲ PRIEŠŲ SKAIČIUS TIK PERPUS MAŽESNIS... KVEPIA SKANIU ACTION...



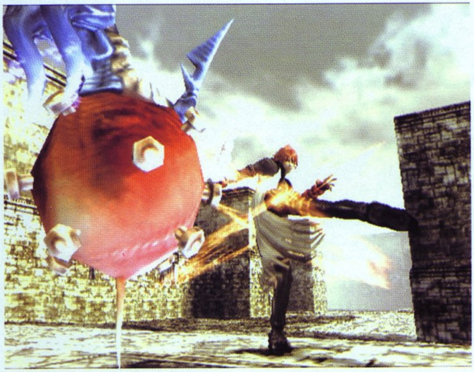
Vietoj įžangos

Po šiemet vykusių E3 bei ECTS 2003 parodų susidarė įspūdis, kad Capcom vaikinai tik dabar pastebėjo, kad yra tokia labai gera konsolė, kuri vadinasi PS 2. Sakau taip vartydamas jų pranešimus spaudai, sakau tai žvelgdamas į naujausių kompanijos darbų iliustracijas bei žaidimų demonstracines versijas... Tokį įspūdį sukelia nauji Capcom žaidimo kiekiai, išvaizda, idėjos. Šiemet mūsų laukia dar daug Capcom perliukų, ir manęs neapleidžia mintis, kad su šia kompanija dar ne kartą matysimės „mėnesio žaidimo" ar „numerio temos" skiltyje...

Norint keliais žodžiais apibūdinti Chaoso Legioną (tikiuosi, jūs nieko prieš, jei aš šį šedevrą vadinsiu lietuviškai?), būtų galima susivelti ir nepasakyti apie žaidimą nieko tikro. Esmė ta, kad žaidimas verčia žaidėją nuolat keisti nuomonę, tad žaidžiant Chaoso Legioną kartais atrodo, kad žaidi eilinį buką, rankas ir pultelius laužantį action, kartais žaidimas priartėja prie RPG, kartais jame būtinas strateginis planavimas. Peršasi išvada: Chaos Legion nėra tuščias, kaip daug kam galėjo pasirodyti...

Broliai dvyniai...

Chaos Legion — tai savotiškas Devil May Cry papildymas. Viena iš šio žaidimo gimimo priežasčių galėjo būti būtent tokia: kūrėjai nenorėjo per greitai išsemti DMC franšizės, todėl Dantei į pagalbą atsiuntė Zygą. Greičiausiai Capcom manė, kad du vyrukai su dideliais kalavijais ir plačiais užmojais sugebės patenkinti visų pultelių laužytojų poreikius. Greičiausiai jie neklydo... Žinoma, kai kurie DMC ir Chaos Legion panašumai erzina ar skaudina (neabejoju, yra žmonių, kuriuos tai džiugina), juk pirkdami naują žaidimą tikimės kažko naujo. Chaos Legion labai primena Dantės lankytas vietas: groteskiškos, milžiniškos viduramžių pilys, kalnų takeliai, atviros erdvės, galiniai lygių fonai...



Visa tai atrodo taip, lyg būtų išlupta iš **Devil May Cry** serijos, meistriškai sumaišyta ir pateikta kaip naujiena. Netgi pradėdamas naują lygį Zygas lengvai mosteli kalaviju ir patapšnoja juo sau per petį... Dantės mokykla?

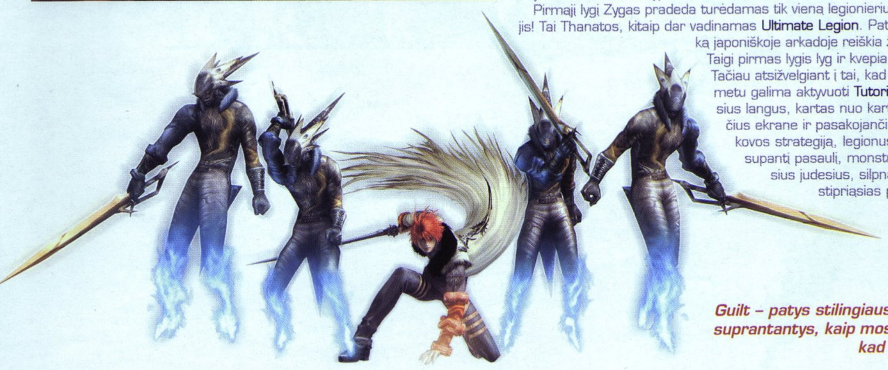
Pats Zygas labai primena Dantę savo išvaizda ir animacija. Tiesa, Dantės plaukai balti, Zygo raudoni, Dantės rūbai raudoni — Zygo balti... Aha, toks sutapimas man irgi pasirodė keistas :-). Kovos metu Zygas neturi tokio kombinacijų kiekio kaip Dantė, tačiau pati kova vėlgi dažnai primena **DMC**: didžioji dalis priešų dega ir vikriais mūsų kardo mostais pakeliami į orą sukasi tol, kol mes teikiamės juos daužyti, neleisdami niekšams paliesti žemės. Štai ir viskas... Didžioji dalis panašumų jau išvardinta. Dabar apie tai, kodėl **Chaos Legion** vertas mūsų pinigų, apie tai, kodėl jis puikiai tiks lentynoje šalia **DMC** serijos dėžučių ir apie tai, kodėl jis gali patikti net tiems, kuriems **Devil May Cry**, neduok Dieve, pasirodė per lėkštas...

...su skirtingais charakteriais

Niekaip negaliu apsispręsti, kurią siužeto dalį jums papasakoti. Skirtingai nei daugelis žaidimų, **Chaos Legion** prasideda labai staigiai, jokių ištemptų įžangų, jokių pompastiškų pristatymų (tiesa, Viktoras Delakroa pristatomas labai iškilmingai). Istorija pasakojama labai greitai, ekrane vaizdai žaibišku greičiu keičia vienas kitą. **Capcom** ima minti mįsles vieną po kitos, nenumaldoma tirada klaustukų veržiasi žaidėjo galvon... Kas? Ką? Kaip? Už ką? Kodėl, galų gale? Žaidimo kūrėjai pažeria keletą nieko nesakančių, tačiau labai intriguojančių žaidimo siužeto nuotrupų, ir išmeta žaidėją kartu su Zygu tiesiai į pragarą. Situacija išties neaiški. Kažkas pagrobė uždraustąją Yzrako Apokryfą, tamsus vyriškis ekrane įtaria Viktorą Delakroą, ir siunčia mus jo nužudyti... Širdis jaučia, kad viskas ne taip paprasta, iš filmuke numestų nuotrupų darosi aišku, kad Zygas ir Viktoras seni pažįstami... Kažkas atėmė Viktoro mylimą merginą Sielą, ar Zygas prie to prikišo nagus? Ko gero, taip... Dievaži, žodžiai patys veržiasi lauk, tačiau nenoriu ir negaliu papasakoti daugiau, **Chaos Legion** žaidimo siužetas atstoja stuburą, atramos tašką, aplink kurį sukasi visas įdomumas. Kiekvienas mano neatsargus žodis šioje vietoje gali tapti baisiu **spoileriu**, už kurį jūs imsite manęs nekęsti :-). Negaliu daugiau nieko sakyti, siužetas vertas to, kad kiekvieną jo smulkmeną (smulkmenas pristato žavingi video intarpai) atskleistumėte patys.

Zygas nėra šiaip sau vaikinas, tiesa, jis nėra ir pusvelnis kaip Dantė. Pasaulyje be Zygo yra dar vienas panašus vaikinas — tai tas pats Viktoras Delakroa. Abu vaikinai ne tik puikūs kalavijų meistrai, bet ir turintys šiokių tokių galių kovotojai. Jie gali iškviesti ir valdyti Chaoso Legionus, kurie ir paverčia žaidimą kitokiu. Kažkam legionų rinkimo ir lavinimo sistema primena Pokemonus (apsaugok, Viešpatie), galbūt taip ir yra, tačiau nenukrypkime nuo temos...

Pirmąjį lygį Zygas pradeda turėdamas tik vieną legionierių. Tačiau koks jis! Tai Thanatos, kitaip dar vadinamas **Ultimate Legion**. Patys suprantate, ką japoniškoje arkadoje reiškia žodis **Ultimate**. Taigi pirmas lygis lyg ir kvepia nuoboduliu... Tačiau atsižvelgiant į tai, kad jo žaidimo metu galima aktyvuoti **Tutorials**, mokomuosius langus, kartas nuo karto pasirodančius ekrane ir pasakojančius mums apie kovos strategiją, legionus, Zygą, mus supantį pasaulį, monstrus, specialiuosius judesius, silpnąsias ir stipriąsias priešo vietas ir



Guilt – patys stilingiausi legionieriai, suprantantys, kaip mosuoti kardais, kad būtų gražu...

taip toliau, pirmasis lygis iš nuobodaus tampa labai patraukliu, svarbiu ir naudingu. Baigus pirmąjį lygį Thanatos ornamentas dūžta. Taip **Ultimate Legion** palieka mūsų gretas, o norėdami jį susigrąžinti, savo kelionių po pasaulį metu turėsime rasti devynias Thanatos ornamento dalis. Subkvestas vertas, kad jį įvykdytume, ir ne kitaip!

Čia jums pirmą ir paskutinį kartą viso žaidimo metu pasidarys nuobodu, jūs turėsite vieną Guilt (kardininkų) legioną, tad nebus erdvės taktikos ar strategijos lavinimui nei misijų, nei intermisijų metu. Dėmesio! Ši betvarkė tęsis viso labo kelias minutes, netrukus jūsų gretas papildys Guilt ir Thanatos kolegos Malice (lankininkai), Blasphemy (bombardieriai (redakcijos pasirinkimas!)), Arrogance (skydininkai (redakcijos nepasirinkimas :-)), Hatred (jėgeriai), Flawed (plieninius nagučius turintys elektrikai, labai mieli vaikinai). Štai čia ir prasideda visas smaguriavimas...

Intermisija

Atsižvelgiant į tai, kad Zygas vienos misijos metu gali naudotis tik dviejų legionų paslaugomis, pirmasis mūsų kaip strategų darbas atliekamas Intermisijoje. Mes privalome pasirinkti legionus kitai misijai. Atrodo paprasta, tačiau nepamirškite, kad patirties taškus rinks tik betarpiškai kovoje dalyvaujantys legionai, jei ilgą laiko tarpą į misijas imsite tik porą pamėgtų legionierių, kiti liks silpni, ir kai kurie žaidime esantys vartai ar netgi bosai taps jums neįveikiami. Todėl prieš misiją turite labai gerai pagalvoti, kuriuos legionierius norite imti, kuriuos labiausiai apsimoka imti, kuriuos būtina imti, ir po to suradę aukso viduriuką prieiti galutinės išvados... Beje, daugelį pasirinkimo klaidų galėsite ištaisyti peržaisdami tas pačias misijas, mat žuvę misijos metu jūs galite tęsti savo kruviną darbą nuo paskutinio **checkpoint'o** arba grįžti į intermisiją ir su savimi pasiimti visus iki žūnant surinktus patirties taškus. Deja, tokiu atveju jūs prarasite visus lygyje rastus daiktus. Žaidimo knygelėje kūrėjai parašė, kad bet kuriuo metu galėsite grįžti į jau įveiktus lygius ir pataisyti kai kurias legionų lavinimo klaidas, tačiau tai ne visai teisybė. Keliauti po buvusias misijas jūs galėsite tik įveikę 9 lygį ir radę **Map Slector** ornamentą, o iki tol gyventi reikia, tad neatsipalaiduokit...

Nusižengsiu savo principams, ir sulaužysiu vieną iš sau pastatytų taisyklių... Rašydamas recenzijas stengiuosi neduoti tiesmukų patarimų žaidėjams, tačiau šiuo atveju, manau, galiu padaryti išvadas ir pateikti jums sąrašą legionų, kuriuos naudojau pirmą kartą įveikdamas žaidimą. Vardinu nuo penktojo žaidimo lygio, nes visuose ankstesniuose lygiuose lyg ir nėra skirtumo, ką pasirinksite :-). Taigi:

The Ruins Of Murdoa — „Core" — Guilt ir Arrogance
Lakeside — Guilt ir Flawed
Misty Ravine — Flawed ir Hatred (šio lygio bosą būtų lengviau įveikti vietoj Flawed naudojant Malice, tačiau tokiu atveju Thanatos ornamento dalis šiame lygyje taps beveik nepasiekiama)
Kuzca — The Grand Cave — Malice ir Blasphemy
The Forbidden City of Yzarc — Malice ir Blasphemy
The Forbidden City of Yzarc — „Core" — Malice ir Blasphemy (nieko neprarasite vietoj Malice pasirinkę kokius kitus patirties taškų trokštančius legionierius)
Rotarl — The Sacred Capital „The Fallen City" — Malice ir Blasphemy (Blasphemy siūloma **Assist** ataka mane taip užvaldė, kad be jos

nebeįsivaizdavau tolimesnio žaidimo, jūs, žinoma, nesuklysite vietoj jo pasirinkdami Flawed dėl nerealiai naudingos jo **Enchant** savybės).

Tiesa, nepulkit aklai tikėti šia schema, nepamirškite, kad aš siekiau surinkti Thanatos ornamentą bei patirties brangakmenius, todėl kartais tekdavo pasirinkti ne visai naudingą kovai, tačiau būtiną tam, kad atsivertų vieni ar kiti vartai, legioną. Taipogi nepamirškite galimybės aplankyti jau praeitus lygius vėliau ir surinkti visus ten paliktus daiktus. Žodžiu, žaidimas suteikia jums neribotas strategavimo laisves. Taigi legionus pasirinkome, dabar laikas juos tobulinti. Kiekvienas legionas kaupia patirties taškus, kuriuos mes galime išnaudoti jų tobulinimui. Patobulinimai yra patys įvairiausi, tačiau visi tobulinantys legionus bet kaip, tai yra neskaitydami aprašymų ir nevertindami teigiamų savybių ir taškų, reikalaujamų jų pirkimui, santykio, žinoma, pralaimės arba ilgam užstrigs kokiam klastingam lygyje. **Chaos Legion** žaidime viskas turi prasmę, savybių aprašymai irgi, būtinai skaitykite juos ir mąstykite, kuris „apgreidas" artimiausias jūsų žaidimo stiliui. Kalbant apie patobulinimus, reikia paminėti, kad legionai turi kelias jų rūšis, vienur išleisti taškai padidins legionierių kiekį, kitur jų **Assist** atakos reitingą arba paties Zygo savybes. Tiesa, **Assist** ataka — tai puikus dalykas, kurį Zygas gali naudoti neiškviesdamas legionų, nors tai kainuoja solidžią sielų sumą, tačiau kartais būna to verta... Pavyzdžiui, Blasphemy... Priešais Zygą materializuojasi bomba, kurią jis vikriu kojos smūgiu pasiunčia tiesiai dideliam baisūnui į galvą arba į būrį mažiukų pabaisiukų — efektas visada tas pats: daug ugnies, daug skraidančių priešų, daug sielų, papildančių mūsų sąskaita... Saldu kaip du medu. Taigi, tikiuosi, jau supratote, kad Intermisijos — tai ne šiaip sau tarp mygtukų maigymo atsirandantys meniu langai, tai Zygo gyvenimas ir mirtis, sėkmė ir pražūtis... Ir visa tai ramia sąžine užkraunama ant jūsų galvos. Džiaukitės!

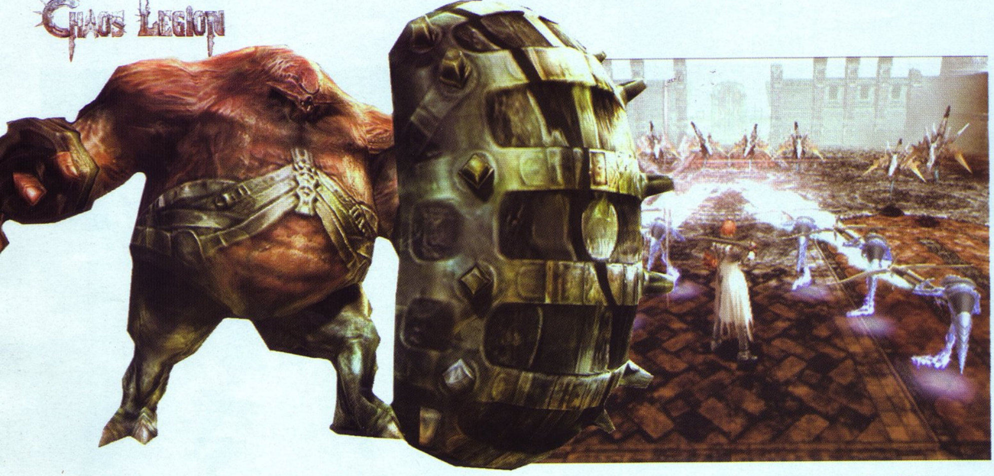
Viktoras Delakroa – mistiškasis mūsų priešas

Misija

Misijos metu strategavimo mažiau nei Intermisijoje, čia didesnę dalį užima jūsų mylimo **PS 2** pultelio laužymas. Sakydamas, kad jus puls priešų ordos, meluočiau. Jus puls debesys priešo ordų, tad pasimankštinkite riešus, susiklijuokite pleistriukus ir atsipalaiduokite :-).

Tiesa, misijų metu taip pat reikia pamąstyti kaip taktikos meistrui. Kovodamas vienas Zygas sugeba atlikti labai galingas smūgių kombinacijas, naudotis **Assist** bei **Enchant** atakomis, tačiau yra labai pažeidžiamas. Kartais tai apsimoka. Kovodamas kartu su savo legionais Zygas nebegali naudotis **Assist** ataka, tačiau išlieka **Enchant** savybės, be to, padidėjusi gynyba kompensuoja absurdiškai nukritusį atakos reitingą. Kartais tai apsimoka. Kovodamas su monstrais, priklausomai nuo jų padermės (mechaniniai ar organiniai), Zygas privalo pasirinkti reikiamą legioną, be to, kai kurie monstrai atsparūs Zygo atakoms, tad reikiamo legiono paleidimas į areną dažnai būna lemiamas. Be to, sutiksite tokius Danu monstrus, kurie priklauso labai šlykščiai padermei. Jie atsparūs Zygo atakoms, bet ir tai ne viskas. Neatsargiai priartėjusį Legioną Danu sunešios vienu smūgiu, tokiu atveju

Chaos Legion



ornamentas dūžta, ir Zygas lieka vienas... Akis į akį su niekšu, kuriam visiškai nusispjaut į smūgius kalaviju. Brrr... Tokiais atvejais labai talkina Blasphemy **Assist** ataka, laikas nuo laiko į sceną išleidžiant Malice arba Flawed. Būkit atsargūs!

Pats Zygas tobulėja tik rinkdamas atakos, gynybos, sveikatos ir panašius deimantus, jokių įgūdžių ar charakteristikos lavinimo elementų už patirties taškus nepastebėta. Viskas kišama į legionus, kaip jau minėjau, kai kurie jų patobulinimai paveikia ne pačius legionus, o Zygą. Jūs neįsivaizduojate, kaip smagu stebėti augančias ir stiprėjančias legionierių gretas. Jūs privalote susirinkti juos visus... Hm... Tikrai kaip Pokemonai... Tiesa, nepaminėjau, kad kovos metu jūs galite duoti legionams tam tikrus nurodymus, bet, manau, tai jau ir patys supratote.

Važiuoja stabiliai...

Žaidimo lygiai labai tiesmuki, su itin retai pasitaikančiais nukrypimais. Tad, be abejo, tokia bus ir mūsų kelionė. **Chaos Legion** labiau primena žaidimą, kuriame kovotojas tiesiog eina iš arenos į areną, susiremia, laimi ir eina į kitą areną. Nežiūrint į tai, lygių dizainas išties meistriškas, švarios tekstūros, milžiniškos erdvės, gotikiniai pastatai ir debesys monstrų... Viskas gražiai suplakta į tobulą visumą. Detalių, kaip jūs ir tikėjotės, mažoka, tačiau jų stygių kompensuoja monstrų įvairovė ir kiekis. Tiesiog pasižvalgykite po puslapių kampuose slypinčias pabaisas ir įsivaizduokite 150 jų viename savo kambaryje, gausite beveik tikrą žaidimo vaizdą ;-). Smagiausia tai, kad žaidimas išlaiko stabilų kadrų sekos greitį, ir retai kada nukrenta žemiau 60 kadrų per sekundę ribos.

Ką gi, pabaigai paminėsiu dar vieną siurprizą. Žaidimo metu kartais galėsite valdyti merginą Arcią. Ji nevaldo legionų, užtat puikiai naudojasi kojomis ir dviem rūkstančiais pistoletais. Smagiausia tai, kad žaviosios Arcios kojytės kovoje beveik tokios pat galingos, kaip ir Zygo kalavijas.

Žaidimo garsas, kaip ir pridera japoniškam žaidimui, tragiškas. Kalbu apie aktorių įgarsinimą. Susidaro įspūdis, kad japonai jau niekada nepadarys žaidimo su normaliai įgarsintais personažais... Prie to jau įpratau, ir tarsi susitaikiau su šia mintimi, galbūt net pamilau tokį „made in Japan" standartą. Vis dėlto **Chaos Legion** balsas už kadro labai primena gerai žinomo veikėjo Džordžo Bušo balsą, intonaciją ir kalbėjimo manierą. Be to, beveik visada kalbama greitakalbe, kas nelabai patiks silpnai anglų kalbą išmanantiems žaidėjams. Garso efektai nepriekaištingi, kaip ir priimta japonų žaidimuose, muzika taipogi japoniška. Stilingas atmosferinis simfoninės ir techno muzikos mišinys, praturtintas labai gerai derančiais elektrinės gitaros pavirkavimais, lydės jus ir Zygą kelionės į nežinią metu... Kažkodėl jaučiu, kad jums tai patiks. Geros medžioklės!

SIUŽETAS 89
Puikus japoniško „siaubeko" stiliumi pateiktas intro...

GARSAS 69
Bušo balsas gadina bendrą balą.

MUZIKA 97
Puikiai palaiko žaidimo tempą, atpalaiduoja intermisijų metu.

GRAFIKA 78
Gotikinė aplinka, puikūs personažai, puikūs monstrai...

VALDYMAS 78
Skaitykit aprašus, kitaip viskas atrodys pernelyg sudėtinga.

IŠVADA
Deja, žaidimo gyvavimo trukmė ne pati ilgiausia. Žaidimui įveikti paprastas statistinis žaidėjas sugaiš gal kokias 20-30 valandų, geresni žaidėjai per tą patį laiką padedami Thanatos žaidimą įveiks per porą kartų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
HARDCORE

VA REITINGAS
91

Kūrėjas: Smartdog | **Leidėjas:** VU Games | **Data:** 2003-04-04 | **Žanras:** viską griaunantis *action*

The Hulk

DIDELIS, ŽALIAS IR LABAI PAVOJINGAS

Likus porai savaičių iki kino filmo „Milžinas Halkas“ pasirodymo, buvo išleistas to paties pavadinimo žaidimas. Dauguma tikėjosi eilinio beverčio nuotykio, prisidengiančio gero filmo vardu ir susižeriančio patiklių žaidėjų piniginių turinį. O buvo kitaip...

Žygis

Žaidimas nekartoja filmo siužeto. Galbūt už tai reikia dėkoti broliams Wachowskiams (*The Matrix*), kurie įrodė, jog filmo ir pagal jį kurto žaidimo scenarijai neprivalo būti tokie patys.

Veiksmas vyksta kokius metus po filmo įvykių. Jame tik trumpai, pradiniame filmuke, bus užsiminta, kaip pagrindinis veikėjas Briusas pavirto žaliuoju monstru. Tada atsiranda ir didesnių problemų. Kariuomenė užėmė laboratoriją, kurioje Briusas atlikinėjo eksperimentus su gama radiacija, dėl kurios ir gimė Halkas. Dabar bazės ramybę prižiūri milžiniški mutavę šunys, įsiveržėlius pasiryžę sustabdyti monstrai su spinduliniais pabūklais, o jiems vadovauja gama radiacijos prisiriję generolai, virtę lyg tiesiai iš komiksų knygos žengusiais veikėjais. Šie jus pasitiks bosų kovose, bet apie viską iš pradžių...

Naudodami Briuso atrastąją gama radiaciją kariniams tikslams, kariai dar pagrobia jo svajonių moterį, mokslininkę iš tos pačios laboratorijos. Žinoma, tai puiki prielaida eiti vidun ir Halko stiprybei padedant išsiaiškinti visus santykius. Gana standartinė, tačiau niekam neatsibostanti komiksų istorija, kaip super herojus gelbsti savo mylimąją.

Kaip jau tikriausiai pastebėjote, šių laikų super herojai žaidimuose pamėgo Cell Shading išvaizdą (pvz. Supermenas). Ne be reikalo, juk tik taip gali būti perteikta tikroji komiksų dvasia. Tiesa, The Hulk tėra apipaišytas šia technologija. Taip sudaromas didis kontrastas ir realistiški efektai Cell Shading aplinkoje atrodo tiesiog pritrenkiamai. Pagrindinis veikėjas Halkas nėra panašus į filme pasirodžiusįjį. Čia jis įkeltas tiesiai iš komiksų knygelės. Milžiniškas, platus, žalias ir SIAUBINGAI galingas — šie ir dar daugiau jo bruožų vis dėlto yra bendri tiek filmui, tiek komiksui.

Pats žaidimo procesas man labiausiai priminė seną gerą Playstation hitą Fighting Force. Žaidimo pradžioje veikėjo negalėsite rinktis, tačiau turėsite tą patį malonumą sugniaužtais kumščiais pasitikti gaujas silpnesnių priešų. Žinoma, Halkas labiausiai primena patį masyviausią Fighting Force veikėją Smasher. Abiejuose žaidimuose galima niokoti aplinką ir išnaudoti ją kaip ginklus. Abiejuose žaidimuose susitiksite su galingais bosais, kurie dar į kovą pasiima silpnesnių parankinių. Be abejo, The Hulk žymiai geriau sukurtas, pastačius abu žaidimus šalia, matosi ne vien ryškūs grafikos patobulinimai, bet ir didelė pažanga visur, kur tik įmanoma: tiek valdymo švelnume, tiek kadrų kitimo spartoje, tiek judesių bei naikinamų objektų gausoje ir t. t.

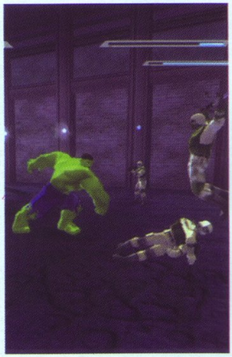
ir t. t. Galima būtų ilgą laiką vardinti laiko įtakotus pliusus. Tai puikiai įrodo, kaip laikui einant tobulėja žaidimai. Tačiau pažvelgus į kitus kūrinius, bendraamžius su Halku, o ypač į geresnius, išvystame, kad tai nėra tas VIENAS žaidimas, koks buvo Fighting Force. Anas ilgą laiką neturėjo analogų ir puikavosi šlove, o Halkas savo „neintelektualiu" „geimplėjumi" atbaido dalį dabartinių žaidėjų. Toli gražu ne kiekvienas pajunta malonumą nesukdamas galvos daužyti ordas kareivėlių. O vis dėlto turėtų! Juk kartais išties smagu atpalaiduoti savo smegenis ir išlieti pyktį ant visų, kas pasitaiko pakeliui. Jei įsiutę po ranka turėtumėte kvestą, tai labiausiai kentėtų valdymo pultelis, o The Hulk pateikia puikią alternatyvą — dėl jūsų bėdų kentės pulkai kareivėlių.

Ne vien beprotiškai mojuosite kumščiais. Visame žaidime bus keletas stealth lygių. Jų metu valdysite ne Halką, o patį mokslininką Briusą. Iš anksto perspėju — nieko panašaus į Metal Gear Solid, o juo labiau Commandos nesitikėkite. Čia herojus sugeba atlikti tik pačius primityviausius veiksmus: sėlinti, trenkti kumščiu, pasmaugti iš už nugaros. Sėlinimas padeda neišgirstam prasmukti pro neatidžius sargybinius, smūgį kumščiu, atsižvelgiant į priešininką, kartais pakeičia spyris į pilvą, o pats veiksmingiausias būdas — smaugimas — ne visada suveikia (reikia atsistoti mikroskopiniu tikslumu tiesiai priešui už nugaros) ir visada būna rizika, kad atneš

VA FAKTAI · KINAS & DOLERIAI

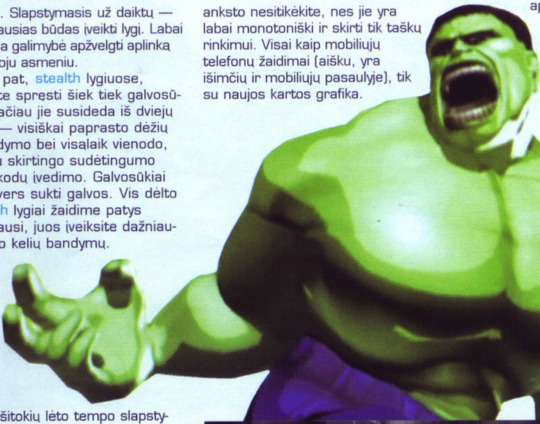
Fantastinis filmas „Milžinas Halkas", jį filmavusiai kompanijai „Universal Studios" kainavo įspūdingą sumą — net 120 milijonų JAV dolerių. Tačiau beveik visi pinigai buvo išleisti ne vis didėjantiems aktorių honorarams, o specialiųjų vaizdo efektų kūrimui. Didžiąją pinigų dalį surijo pagrindinio filmo herojaus milžino Halko kūrimas. Tam buvo panaudotos pačios moderniausios ir naujausios technologijos. Pavyzdžiui, tikroviški Halko judesiai buvo sukurti „nukopijavus" realaus žmogaus judesius: prie specialų kostiumą dėvinčio žmogaus buvo prijungti elektrodai, kurie judesius „nusiųsdavo" į specialią kompiuterio sistemą. Norėdami, kad Halkas nebūtų pernelyg gremėzdiškas ar raumeningas, mokslininkai atsisakė atskiras kūno dalis darančių specialistų paslaugų, bet atidžiai išstudijavo specialiai pasamdyto atleto judesius ir sukūrė net 1165 raumenų formas. Halko oda susidaryta iš 100 sluoksnių, kuriuos sukūrė, nudažė ir vieną prie kito piderino atskiros žmonių grupės. Šie sluoksniai turi viską, kas būdinga ir žmogaus odai: spalvą, venas, raukšles, sužeidimus, purvą, drėgnumą, plaukus, dėmes.

Prie kompiuterių praleide 2,5 milijono valandų ir turintys 6 terabaitus duomenų, Halko ir specialiųjų filmo efektų kūrėjai sako, kad turi herojų, galintį pakeisti garsųjį King Kongą. „Halkas sveria 5000 svarų, jo ūgis — 15 pėdų, jis gali nušokti 3 mylias, bėgti 100 mylių per valandą greičiu. Tai įspūdingas herojus, priešingai nei jo pirmtakas King Kongas, yra realesnis ir žmogiškesnis. Jo sukūrimas mums kainavo nei daug, nei mažai — 120 milijonų dolerių," — sako specialiųjų efektų kūrėjų komanda.



bėdos. Slapstymasis už daiktų — lengviausias būdas įveikti lygį. Labai padeda galimybė apžvelgti aplinką pirmuoju asmeniu.

Čia pat, stealth lygiuose, gausite spręsti šiek tiek galvosūkių. Tačiau jie susideda iš dviejų dalių — visiškai paprasto dėžių stumdymo bei visąlaik vienodo, tačiau skirtingo sudėtingumo lygio kodų įvedimo. Galvosūkiai neprivers sukti galvos. Vis dėlto stealth lygiai žaidime patys sunkiausi, juos įveiksite dažniausiai po kelių bandymų.



Po šitokių lėto tempo slapstymųsi, įgavę Halko gebėjimus, pajusite tikrąjį žaidimo malonumą. Žaidimo lygiai nepaprastai gerai subalansuoti, kad visuomet gėrėtumėtės Halko jėga ir neliktumėte jam abejingi. Griovimo galia tiesiog milžiniška. Nuo žaliojo monstro svorio žemėje liks duobės ir skilinės asfaltas, į bet ką trenkus liks bent kažkokia žymė, daugelį aplinkos objektų galima visiškai sunaikinti. Sienų griauti negalima, tačiau praplatinti praėjimus — maloniai prašom :].

Žaidimas savo trukme negali pasigirti, tačiau tokiam žanrui tai yra visai normalu. Be to, yra trys sudėtingumo lygiai, nemažai papildomų atrakinamų dalykų. Įdomiausia bus, kai atrakinsite 5 mini žaidimus. Tiesa, per daug iš anksto nesitikėkite, nes jie yra labai monotoniški ir skirti tik taškų rinkimui. Visai kaip mobiliųjų telefonų žaidimai (aišku, yra išimčių ir mobiliųjų pasaulyje), tik su naujos kartos grafika.

Dviejuose ištvermės režimuose susidursite su vis atsinaujinančiais priešais. Už nukautą priešą gausite tam tikrą kiekį taškų. Jūsų tikslas — užmušti kuo daugiau oponentų, kol patys žūsite. Du režimai skiriasi priešų sudėtingumu.

Du time attack režimai taipogi skiriasi sudėtingumu. Čia per tam tikrą laiką turite nugalėti kuo daugiau priešų. Puikiai pasirodžius, pridedama laiko.

Hulk smash režimas pats prasčiausias, nors galėtų būti pats įdomiausias. Čia taškai dalijami už nugriautus objektus. Priešai jums apsunkina darbą. Prasčiausiu šį režimą vadinti leidžia visiškai neaiški taškų apskaitos sistema — kartais nugriovę ką nors negaunate nieko, nors turėtumėte gauti, o kartais už nežymų niuktelėjimą būnate apdovanojami. Be to, nugriauti daiktai netrukus atsiranda savo vietose, tad prarandamas tikroviškumas.

Visi mini žaidimai skatina rinkti taškus ir mušti rekordus. Kad padidėtų iššūkis, yra pateiktas dešimtukas išgalvotų žaidėjų. Surinkite pakankamą kiekį taškų, ir galėsite įsirašyti tame dešimtuke.

Su savais pliusais ir minusais Halkas daugiau ar mažiau sėkmingai pasirodo Playstation2 pasaulyje ir suteikia vilties, kad ne visi pagal filmus kurti žaidimai būtinai turi būti apgailėtini.

PLIUSAI & MINUSAI

+ *stealth misijos — geras žaidimo paįvairinimas*
+ *didelė Halko griovimo galia*

– *pernelyg lengvi galvosūkiai*
– *pernelyg monotoniški mini žaidimai*
– *pernelyg daug netikslumų stealth režime*

ĮDOMUMAS 72
Tradicinė, tačiau neatsibodusi komiksų istorija.

GARSAS 90
Briusą įgarsino filme jį vaidinęs aktorius.

MUZIKA 89
Didingos simfoninio orkestro melodijos stulbina.

GRAFIKA 86
Gerai, bet galėtų būti geriau.

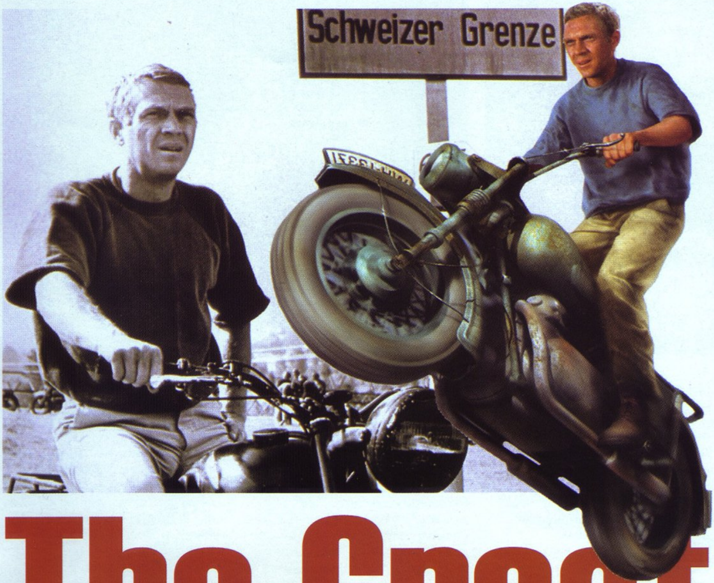
VALDYMAS 92
Švelnus kaip šilkas...

IŠVADA
Pajuskite Briuso atsargumą ir Halko galią, pajuskite kontrastą, siautėkite, kaip niekad nesiautėjote, naikinkite viską aplinkui, leiskite protui atsipalaiduoti...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 84

Kūrėjas: Pivotal Games | **Leidėjas:** SCi | **Data:** 2003-08 -29 | **Žanras:** stealth



VA FAKTAI · KINAS

1963–ųjų filmas su Styvu McKvynu pasakoja apie Antrojo Pasaulinio karo dramą ir neprilygstamą istoriją apie pabėgimą iš kalėjimo. Vėl susivienyjęs su režisieriumi Džonu Strudžu, dėl kurio tapo žvaigždė filme Didysis Septynetas, McKvynas vaidina beisbolą mėgstantį ir motociklu lakstantį vyruką. Filmas paremtas Polo Brikšilo knyga pasakoja apie įvairius pabėgimo iš kalėjimo bandymus, elgetavimą ir persekiojimus. Tiek knyga, tiek filmas paremtas tikrais faktais apie geriausiai saugomą karo belaisvių stovyklą, kur saugomi ne kartą iš kalėjimų pabėgę kaliniai. Beje, filme vaidino ir lietuvių kraujo turintis, neseniai palikęs mūsų pasaulį Čarlzas Bronsonas.

The Great Escape — didvyriška drama apie žmones nenustojusius kovoti net ir sunkiausiomis akimirkomis.

The Great Escape

Antrojo pasaulinio karo metais didžioji dalis sučiuptų sąjungininkų pilotų buvo kalinami Stalag Luft III stovykloje. Stalag Luft III buvo įrengtas Lenkijoje, Zagano mieste, esančiame tik už 100 kilometrų nuo Berlyno. Karo belaisvių stovykla buvo atidaryta 1942 metais, ir joje buvo kalinami tik sąjungininkų karo belaisviai, dauguma jų priklausė karinėms oro pajėgoms.

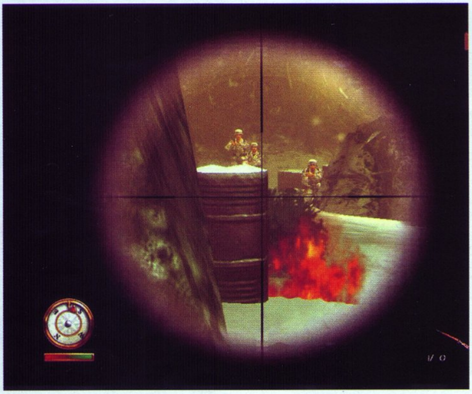
Artojas

Klasika tapęs...

Taip jau sutapo, kad į šią stovyklą papuolė ir vienas kiečiausių pabėgimo meistrų, eskadrilės vadas Rodžeris J. Bušelis. Pabėgimo praktikos Rodžeris įgyjo dar 1940 metais: tuomet vykstant mūšiui už Prancūziją buvo numuštas jo Spitfire lėktuvas. Tuomet Rodžeris slapstėsi Prahoje, tačiau buvo sučiuptas, o jam talkinusią šeimą Gestapas nuteisė myriop. Nuo to laiko Rodžeris ėmė nekęsti savo priešų daug labiau, nei pats galėjo tikėtis.

Stalag Luft stovykloje Bušelis suorganizavo pabėgimo komandą, kurioje buvo talentingų šachtininkų, stalių ir inžinierių. Bušelio tikslas buvo per naktį į laisvę išvesti 150 kalinių. Didysis pabėgimas prasidėjo 1944 kovą, tačiau viskas vyko ne taip sklandžiai, kaip planuota — pabėgti pavyko tik 76 kaliniams. 73 pabėgėliai buvo sučiupti, 15 jų buvo grąžinti į Stalag Luft stovyklą, 8 paskirstyti po koncentracijos stovyklas, o likę sušaudyti. Trijų sėkmingai pasprukusių kalinių istorija tapo tvirtu 1963 m. nufilmuoto filmo The Great Escape pagrindu. Kartu su pagrindine filmo žvaigžde Styvu McKvynu „didžiajame pabėgime" filmavosi ir neseniai miręs lietuvių kilmės aktorius Čarlzas Bronsonas.

Šiemet Ghotam Games mūsų dėmesiui pateikė žaidimą, kurtą filmo motyvais. Žaidimo kūrėjai gavo teisę naudoti kino juostos žvaigždės Styvo McKvyno išvaizdą

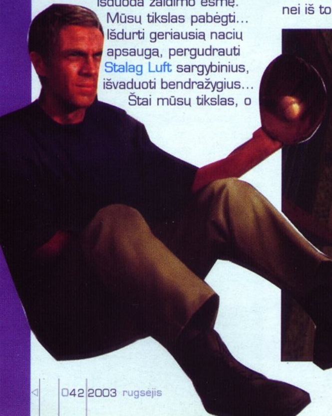


ir balsą, tad žaidimo populiarumas tarp kino klasikos mėgėjų turėjo būti stulbinamas. Tiesa, nežinau, kiek iš jūsų, brangūs skaitytojai, esate klasikos mėgėjai, tačiau net jei ir matėte filmą, net jei jis jums patiko... Žodžiu, skaitykite toliau.

...ir tas, kuriam klasika tapti nelemta

Tiesą pasakius, norint žaisti ir suprasti The Great Escape (toliau — GE) visai nebūtina tapti atsidavusiu klasikos mėgėju — žaidimo autoriai puikiai perkėlė kino juostos siužetą į žaidimą, jo detales atskleisdami žaidimo metu bei intarpuose vaizduojamais ant varikliuko pastatytais filmukais.

Pavadinime tūnantis žodis „pabėgimas", be jokio abejo, išduoda žaidimo esmę. Mūsų tikslas pabėgti... Išdurti geriausią nacių apsaugą, pergudrauti Stalag Luft sargybinius, išvaduoti bendražygius... Štai mūsų tikslas, o kad jį pasiektume, žinoma, naudosim seną gerą... stealth.



Kūrėjai, tiesa, nesugalvojo nieko naujo ar pribloškiamo stealth naudojimui. O tai jau daug pasako apie žaidimo kokybę. The Great Escape labai primena kažkada jau žaistą Prisoner of War. Primena, žinoma, blogąja prasme: visiškai palaidas valdymas, nevykęs kameros darbas, netobula slapstymosi sistema. Apskritai, kalbant apie slapstymąsi, kyla tik neigiamos mintys. Teoriškai tam tikri atstumai ir šešėliai turėtų paslėpti mūsų personažus nuo pernelyg įkyrių sargybinių žvilgsnių, tačiau praktiškai DI pastebi mus tada, kada nori. Žaidėjas niekada negali būti tikras dėl savo priedangos: viena vertus, taip gal ir įdomiau, antra vertus, nei iš šio nei iš to aklinoje tamsoje tūnantį personažą pastebėjęs vokietis gali sukelti lengvą nervinį priepuolį... Tada labiausiai norisi čiupti automatą ar karabiną, ir visiems per daug matantiems atseikėti po gerą porciją švininių žirnelių. Tai ir yra didžiausia žaidimo bėda. Pamenate, žaisdami POW, naciams jūs beveik nieko negalėjote padaryti: būtent todėl buvote priversti stengtis, slapstytis, nepanikuoti, malšinti teisėtus neapykantos žaidimui pliūpsnius, ir galų gale Prisoner of War buvo arba įveiktas, arba padėtas ant dulkėtos lentynos. GE leidžia mums beveik bet kada čiupti sargybinio numestą ginklą, ir pradėti mažą vietinės reikšmės karą. Taip, tai smagi savybė, paįvairinanti žaidimą, tačiau dažniausiai laisvai naudojami ginklai veikia kaip paskatinimas atsisakyti stealth ir pulti priešo kariams į atlapus. Reiktų pastebėti, kad tokie poelgiai dažniausiai baigiasi liūdnai...

Tiesa, žaidime yra misijų, kurių metu mes privalome naudoti ne slaptumą, o jėgą, tokiais momentais žaidimas tampa daugiau mažiau žaidžiamas. Be to, įvairovės įneša ir vairavimo ar sunkiųjų ginklų valdymo lygiai, tačiau čia, kaip visada, į sceną įžengia persikreipęs valdymas ir savo nevykusiais pokštais sugadina visą šventę.

Beje, kaip jau minėjau, visos žaidimo misijos pradedamos žaidimo siužetą plėtojančio filmuko peržiūra, o toliau mums iškeliamos užduotys, kurias turime įveikti, kad pasiektume kitą žaidimo etapą. Užduotys pačios banaliausios: pavogti ID, pakelti ragelį, pavogti ID, rasti uniformą, pavogti ID... Be to, teigiamos emocijos sukeliamos įvadinių filmukų, sklaidosi greičiau nei rytinis rūkas, ir beveik kiekvienos misijos viduryje žaidimas atsibosta, tolyn veda tik vienas dalykas: smalsumas, kuo visa tai baigsis... Beje, jei matėte filmą...

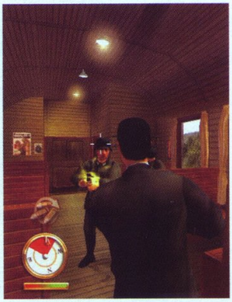
DI. Blogas. Kodėl? Todėl, kad jis visiškai neadekvatus. Jis kvailas, kurčias ir aklas, tačiau kartais jį aplanko aiškiaregystės bangos, tada jis ima matyti tamsoje, girdėti viską 15 kilometrų spinduliu, šaudyti kaip Viljamas Telis... Žodžiu, tampa super sargybiniu, ir žaidimui tokie nemaišytų, jei nešiotų iš tolo matomas raudonas mantijas... Kadangi mantijų nėra, o visi sargybiniai vienodi, žaisti nelogiškai sunku. Pamelavau. Žaidimas ne sunkus, jis tiesiog varginantis ir varantis iš proto.

Geriau jau knyga

Žaidimo grafika apgailėtina. Nors žaidimo aplinka gan plati ir maloni akiai, joje trūksta gyvumo, gilumo ir tikrumo. Personažų modeliai labiau primena kvailas karikatūras, vokiečių kareiviai, nors ir nusipenėję, juda su balerinoms būdinga gracija ir lengvumu. Atrodo juokingai. Žodžiu, kurį grafikos elementą bepaimtume, jis vargiai perlipa per vidutinybės lygį, be to, kaip jau minėjau, kai kurios žaidimo detalės sukelia juoką. Tarsi viso to būtų maža, žaidimo kadrų sekos greitis taip pat nesuteikia vilčių. GE stabdo kaip turi būt, tiesa, iki skaidrių parodos lygio žaidimas nenukrenta, tačiau maksimaliai prie jo priartėja. Patys suprantate, kad stealth žanre nieko negali būti blogiau už pastovų stabdymą ir vaizdelio trūkčiojimą... O dar tas valdymas.

Kalbant apie garsą, tereikia prisiminti, kad žaidimas kurtas pagal kino filmo licenciją, ir viskas tampa aišku. Su garsu viskas gerai, personažai įgarsinti puikiai, balsai gerai dera jų savininkams. Muzika stovi tame pačiame lygyje, kaip ir kiti žaidimo garsai. Ar to pakanka, kad žaidimą laikytume geru?

Net ir tuo atveju, jei jūs esate kino klasikos mėgėjai, ir konkrečiai The Great Escape filmo fanai, jokiu būdu nerekomenduoju jums šio žaidimo. Geriau jau peržiūrėkite pamėgtą kito juostą n-tąjį kartą, arba dar geriau — perskaitykite B. Sruogos „Dievų Mišką".



SIUŽETAS 92
Puikus siužetas, sukištas į bet kaip padarytą žaidimą.

GARSAS 81
Smagūs garso efektai, geras įgarsinimas.

MUZIKA 81
Puikus, prie žaidimo situacijos prisitaikantis garso takelis.

GRAFIKA 59
Būtų pakenčiama, jei palaikytų padorų kadrų sekos greitį...

VALDYMAS 42
Pasileidęs kaip kokia...

IŠVADA
Norėjau rašyti 49, bet parašiau 51 tik todėl, kad mėgstu filmą ir patinka Čarlis Bronsonas. Beje, tai ne priežastis pirkti žaidimą :-).

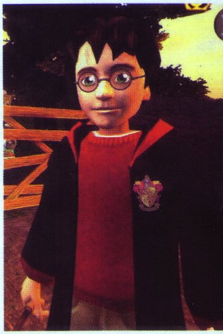
SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

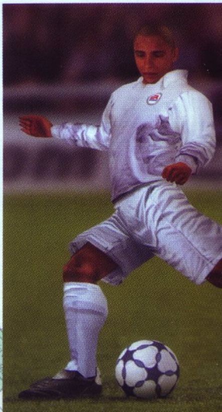
VA REITINGAS
51

ELECTRONIC ARTS™

KRYŽIAŽODŽIŲ KONKURSAS

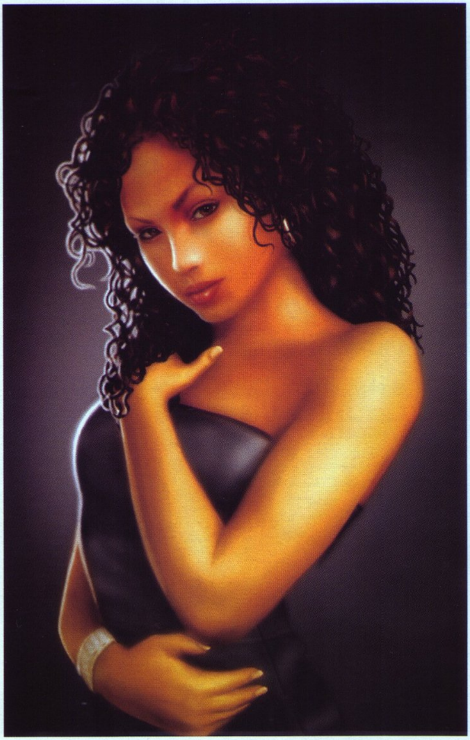
SUDARYKITE KRYŽIAŽODĮ APIE ELECTRONIC ARTS ŽAIDIMUS IR LAIMĖKITE NET TRIS NEREALIUS EA SPORTS MARŠKINĖLIUS!





Kūrėjas: AKI | Leidėjas: Electronic Arts | Data: 2003-05-23 | Žanras: reperių „razborkės“

Pasklidus kalboms apie Def Jam Vendetta ir jo belaukiant, kilo dvejopos mintys. Imtynių žaidimas su žymiais reperiais gali būti arba super įdomus, arba tai tiesiog eilinis pasipelnymas iš „žvaigždžių“, neįdedant per daug darbo. Pirmoji mintis vis dėlto išliko stipresnė, mat kai už nugaros stovi EA, kūrėjai tiesiog negali padaryti blogo produkto.



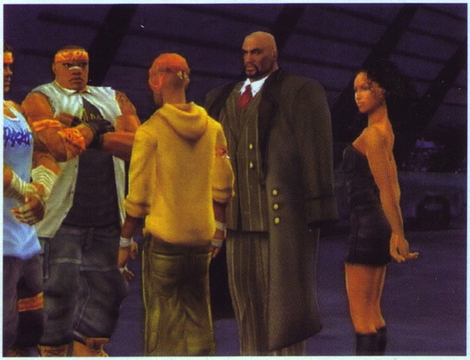
Def Jam Vendetta

Ryčka

Def Jam Vendetta žaidėjai valdo įvairius triukšmadarius ir skinasi sau kelią per pogrindinių kovų seriją. Byra laimėti pinigai, merginos puola po kojomis, o žaidėjai toliau kovoja vis sunkesnėse kovose dėl brangesnių prizų. Žaidimo pradžioje nėra labai daug iš ko rinktis, tačiau keliaujant atrakinsite vis daugiau veikėjų. Def Jam veikėjai gan gerai subalansuoti: čia sutiksite ir grumtynių, ir smūgių kovų mėgėjų su skirtingomis „specializacijomis“ ir įgūdžiais. Kiekvienas turi savo repertuarą ir, be abejo, pribaigiančius judesius, visiškai suniokojančius priešininką. Herojaus pasirinkimas priklauso tik nuo jūsų. Nėra jokių taisyklių, kad, pavyzdžiui, su vienu veikėju lengviau įveiksite kovas, nei su kitu. Bet kuriuo atveju jūsų laukia sunkus ir kietas likimas.

Kūrėjai sumaniai išnaudojo Def Jam licenciją: galime valdyti keturis Def Jam reperius, o kiti taps mūsų priešais. Vendetta istorijos režime mūsų laukia ne vienas įdomus posūkis. Tiesa, valdyti Def Jam reperių čia negalime, tačiau vis tiek smagu. Nemalonumų ringe ir už ringo dažniausiai susilaukiame dėl daugybės merginų, su kuriomis nuolat susitinkame. Jos dažniausiai būna „pakabinusios“ kokį bosą, ir kai jūs prasidedate su jomis, bosai prasideda su jumis :). Kartais merginos taip pat puola į ringą ir kaunasi dėl teisės į jus. Čia jau galite pavaldyti ir pasirinktą merginą, o pergalės atveju atrakinate ją kitiems režimams bei galite peržiūrėti jos nuotraukų kolekciją.

Def Jam Vendetta kovos labai kietos ir negailestingos. Laimei, valdymas padarytas patogus, ir tiesiog reikia galvoti apie teisingą laiko paskirstymą atliekant kontratakas, blokuojant priešininko kirčius ir prisiartinant prie priešininko permetimui. Veikėjų judesių diapazonas išties platus. Galvos smūgiai, pagriebimai, šokinėjimai



nuo virvių, priešininko daužymas į sąnarius, šokinėjimas ant galvos ir kiti grubūs, bet velniškai efektingi ir gerai atrodantys veiksmai.

Smagiausia, jei pavyksta iš eilės sujungti keletą judesių (nebūtinai kombo). Tada žiūrovai pradeda jus palaikyti ir įgaunate impulsą. Pildosi specialus impulso matuoklis ir galiausiai įeinate į Blazin režimą, kur galite panaudoti absoliučiai žiaurias, pribaigiančias atakas. Šie judesiai ne tik palieka priešininką be sąmonės, bet yra įspūdingai parodomi sulėtintais ir normalaus greičio kadrais. Stiprų efektą šiomis akimirkomis sukuria ir garsas, mat minios ūžimas ir kiti aplinkos garsai nuvažiuoja tolyn į foną.

Deja, nuolat kieti nebūsite, mat kompiuterio kontroliuojami oponentai turi bjaurią savybę atlikti stebuklingus atsikirtimus ir prisikėlimus iš nokdaunų. Turbūt vienintelis būdas to išvengti — išmesti priešininką už ringo, pridaužyti jį iki sąmonės netekimo arba priversti jį gėdingai pasiduoti.

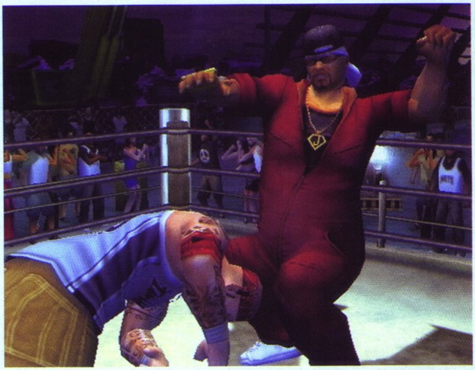
Def Jam Vendetta yra apie reperių muštynes, todėl keista tai, kad iš 44 imtynininkų, kuriuos galiausiai atrakinate, tik 12 yra Def Jam hip-hopo studijos žvaigždės. Reperiai parinkti išties gerai, tačiau jei klausotės tokios muzikos, tikrai pastebėsite, kad kelių svarbių Def Jam personų nėra. Kur Jay-Z? Kur Ja Rule? Keisčiausia tai, kad pagrindinę žaidimo dainą atlieka Public Enemy, tačiau niekur neišvysime grupės reperių Chuck D ir Flava Flav. Žinoma, tai jokia pasaulio pabaiga, tiesiog truputį nuvilia. Reikia tikėtis, juos išvysime tęsinyje, jei toks pasirodys.

Vienintelis kitas Def Jam Vendetta nesklandumas yra žaidimo režimų stoka, palyginus su kitais imtynių žaidimais. Turime Tag Team, keturių žaidėjų laisvą kovą, Istorijos režimą, vieno žaidėjo kovas, išlikimo ir Handicap režimą. Žinoma, tai visai neblogas kiekis režimų muštynių žaidimui, tačiau profesionalių imtynių žaidimai pasižymi didesne jų gausa.

Def jam Vendetta vaizdai labai įspūdingi. Animacija sklandi, imtynininkai sukurti labai detaliai. Aplinkos labai gyvybingos ir įdomios, mat kaunatės baruose, sandėliuose, valkatų kiemuose ir kitose pogrindinėse skylėse.

Muzika žaidime, suprantama, užima labai svarbią vietą. Hip hopas, hip hopas ir dar kartą hip hopas! Tiesa, kiek nesmagu tai, kad „gabalų“ nelabai daug (tik 15), ir kai kurie jų gan vidutinio tempo, tad gali kiek nuimti grumtynių įtampą. Greitesni būgnai, palaikantys intensyvų kraujo cirkuliavimą, čia tikrai nepamaišytų. Balsai įgarsinti tradiciniu sakinių mišiniu, tačiau čia jie skamba daug gyviau ir natūraliau nei kituose muštynių žaidimuose. Gąsdindami jus sudoroti imtynininkai išties sugalvoja įdomių frazių.

Def Jam Vendetta idėja tikrai pasiteisino. Kūrėjai ir leidėjai teisingai nuspėjo, kad hip hopas ir imtynės puikiai derės kartu. Tiesiog pasigarsinkite televizorių ir meskitės į kokią purviną gatvės grumtynių skylę.



SIUŽETAS 92
Kur moterys — ten bėdos :) Rėkiam ir puolam į ringą.

GARSAS 85
Trenksmai, klyksmai ir originalūs įžeidinėjimai jūsų ausims.

MUZIKA 91
Viskas puiku, tik prašom daugiau greičio ir daugiau dainų!

GRAFIKA 88
Blazin' scenos — žiaurumo ir videomeno mišinys

VALDYMAS 89
Judesių labai daug, tačiau valdymas dėl to nėra per daug sudėtingas.

IŠVADA
Žaidimas puikiai atvaizduoja abi kultūras: tiek imtynių, tiek hip hopo, ir įsuka žaidėjus į galingą ritmo ir agresyvių kovų mašiną.

SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS **89**

Mieliausiajai platformai po truputį keliaujant į istorijos vadovėlius, atsitinka tikrai neįprastų dalykų. Kad PlayStation žaidimai būtų keliami į silpnesnes platformas, suprantama, bet perkelti GBA žaidimą į PlayStation? Kas gali išeiti iš tokio „atvirkštinio porto“?

Pinobee

GBA TV ekrane

Ryčka

O išėjo Pinobee. Platforminis žaidimukas, išleistas GBA gimimo pradžioje, ir ne per seniausiai persikėlęs į PSone, pasakoja apie bitutės nuotykius. Viskas labai miela, vaikiška ir japoniška. Pradėkime kad ir nuo istorijos. Senelis profesorius gamina robotą-bitutę, tačiau tai nebus paprastas robotas, jis turės širdį. Deja, paskutinėmis konstrukcijos akimirkomis, kai teliko įdėti bitutei širdį, profesorių kažkas pagrobia. Likusią vieną bitutę Pinobi aplanko fėja, ir tada herojė išsiruošia į senelio paieškas.

Toliau viskas dar paprasčiau. Žaidžiant tereikia, spaudinėti rodyklėles ir vieną vienintelį šuolio mygtuką. Tiesa, jį galite paspausti du kartus, tada bitutė staigiai pašoks į viršų ar į šoną (priklausomai nuo to, kokią rodyklę spausite). Dar galite pasklandyti virš propelerių, bet tuo viskas ir užsibaigia. Kaip ir priklauso naujoviškam platformeriui, bitutė turi dienoraštį, kuriame saugomas progresas ir užrašomos jos mintys (dažniausiai apie tai, kaip jai sekasi/nesiseka ieškoti profesoriaus ar kaip užmušė auksinį priešą). Su priešais kaunamasi dviem stiliais. Pirmasis — „santechniko“ stilius. Tiesiog užšokate priešui ant galvos. Antrasis — „garsinio ežiuko“, kur įsibėgėję įsirėžiate į priešininką. Priešų įvairovė labai skurdi, visus išvysite jau pirmuose lygiuose. Be įprastų, kiekviename lygyje yra specialus auksinis priešas, kurį nukauti yra vienas iš Pinobee užduočių.

Žaidžiant Pinobee reikia ne tik šokinėti, mušti priešus ir ieškoti dieduko, bet ir rankioti įvairius daikčiukus. „Santechniko“ monetas čia atstoja gėlytės, o „apgreidai“ randami kaip klaustukai. Užlipę ant klaustuko gaunate kortą. Reikia surankioti po keturias keturių rūšių (širdžių, būgnų ir kt.) ir trijų spalvų

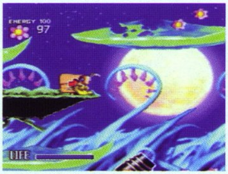
Kūrėjas: Artoon | **Leidėjas:** Konami | **Data:** 2003-04-15 | **Žanras:** Platforma

kortas. Žaidimo meniu galite pasižiūrėti, ką radote ir kuo tai naudinga. Surinkę tam tikrą kortų derinį, atrakinsite kažkokią naudingą savybę. Su atrakintomis savybėmis galėsite (ir turėsite) pakartoti lygius ir pasiekti tas vietas, kurios anksčiau nebuvo prieinamos. Miela ir vaikiška, bet, kaip ir minėjau, nieko naujo.

Didžiausias žaidimo iššūkis — pasiekti teisingą, „laimingą" pabaigą. Reikalas tas, kad Pinobee turi 8 pabaigas, kurių tikrai ne visos yra geros. Taigi norėdami, kad viskas baigtųsi gerai, turite stengtis idealiai pereiti kiekvieną lygį, kas praktiškai neįmanoma, netgi pakėlus bitutės galias iki maksimumo. Daug laiko sugaišite ieškodami žaidimo slaptaviečių, taip pat vėliau kils problemų su dienoraščiu, tačiau tai žaidimo smarkiai nepaveiks. Iš gerosios pusės galima paminėti žaidimo apimtį. Su bitute keliausite per 25 lygius, suskirstytus į kelis pasaulius.

Kalbėti apie žaidimo išvaizdą kažkaip net nesmagu. Žinoma, Pinobee labai spalvotas, ryškus ir mielas, pati bitutė labai išvaizdi (tik neaišku, kokio velnio jai kartais padidėja galva :)). Tačiau juk tai GBA žaidimas! Kaip galima tiesiai nukopijuoti jo grafiką į PlayStation nieko nepataisius, blaiviu protu nesuvokiama. Su garsu tas pats, tiksliau, dar blogiau.

Pinobee yra gan vidutiniškas žaidimas GBA konsolei, ką jau kalbėti apie PSone. Bet ką turime, tą turime, jauni žaidėjai gal ir visai apsidžiaugs išvydę mielą padarėlį ir pažaidę paprastą kaip du kart vienas žaidimą. Nors iš kitos pusės, jiems gali neužtekti kantrybės surasti viską, ką reikia, norint išvysti „hepiendą". Žodžiu, nesusipratimas.



SIUŽETAS 67
Bent jau turime dienoraštį ir didžią senelio gelbėjimo priežastį šokinėti.

GARSAS 25
Net GBA normalios muzikos nemoka groti, ką kalbėti apie tokius zyzimus per TV.

MUZIKA 25
Žr. aukščiau

GRAFIKA 87
GBA terminais išvaizda tikrai graži, tačiau PSone terminais jos net neįmanoma įvertinti.

VALDYMAS 80
O čia tai gerai, aišku, žiūrint, ko norite. Vaikučiams tikrai patiks.

IŠVADA
Na, visiškai nuvertinti žaidimo negalima, juk tikrai gražus ir vietomis smagus žaidimukas. Bet daugiau su tokiais „portais" tikrai nenorėčiau susidurti.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
55

Baitukas ir partneriai
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai

Vilnius, Savanorių pr. 32, tel. 21 36 805
Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Šalia "Pasimatymo parduotuvės)
K.Donelaičio g. 26, tel./faks.: 32 30 86
(Priešais viešbutį "Takioji Neris")
Pramonės pr. 29, prekybos centras "Maxima" IIa.
www.baitukas.lt, info@baitukas.lt

XL screenmate tik 199-
Digital vairamentė ~~29-~~ 19-
Vairamentė DShock ~~49-~~ 28-
PSX ir TV antenos jungtis ~~24-~~ 14-
Multisisteminis PS One ~~389-~~ 369-
PS One PAL ~~339-~~ 319-
Atminties kortelė ~~19-~~ 17-

Originalūs PS One žaidimai nuo 39,- Lt

Multisisteminis PS2 ~~1199-~~ 1099-
PS2 Vairas ~~169-~~ 129-
Atminties kortelė ~~149-~~ 139-
PS2 PAL ~~949-~~ 869-

Rugsėjo mėnesį Baituko parduotuvėse

Enter the Matrix	249-	Dragon Ball Z Budokai	198-
Midnight Club 2	198-	Resident Evil Dead Aim	184-
Silent Hill 3	184-	Clock Tower 3	249-
Splinter Cell	168-	Final Fantasy X	198-
The Sims	198-	SOCOM U.S. Navy SEALS	249-
NBA Street Vol.2	198-	Gran Turismo 3 A-spec	128-
Grand Theft Auto: Vice City	169-	Pro Evolution Soccer 2	198-
Colin Macrey	198-	Def Jam Vendetta	198-
Eye Toy Play	219-	War of the Monsters	198-
Tomb Raider: The Angel of Darkness	188-	F1–2000	79-
The Getaway	198-	WRC II Exreme	198-
Dark Chronicle	249-	Metal Gear 2 sunbstance	198-
		Dynasty Warriors 4	249-

Gameboy Advance SP tik 489-
Gameboy Advance ~~469-~~ 359-
GBA Dėklas ~~29-~~ 19-
GBA apšvietėjas su didinimu ~~29-~~ 19-
Įtampos adapteris su akumuliatorium ~~69-~~ 39-
GBA tinklo laidas ~~39-~~ 29-

Kūrėjas: SquareSoft | **Leidėjas:** SquareSoft | **Data:** 1999 rugpjūtis | **Žanras:** RPG

CHRONO CROSS

Štai ir atėjo ta diena... Diena, kai aš vėl prisiminiau senus gerus laikus, PSone žaidimų kvapą, jų išradingumą ir gerą nuotaiką. Turbūt klydau manydamas, kad nusipirkęs sūnų PS2 niekada nebežvilgtelsiu į tėvą PlayStation. Ką gi... juk mes tik žmonės...

...o žmonės dažnai klysta ir kartais iš klaidų mokosi.

Chrono Cross mane tikrai sužavėjo. Jis nustebino viskuo: ir savo muzika, ir kova, ir atmosfera. Sakydamas „nustebino viskuo", minty, be abejo, turėjau ne tik vaizdinius ir garsinius aspektus, bet ir humoro gaideles, jausmus. Viskas puikiai tarpusavyje dera ir sukuria nepakartojamo grožio žaidimą.

Kuo viskas prasidėjo

Chrono Cross — mažai žinomas žaidimas, bent jau sprendžiant pagal pardavimų skaičių, antraip, be abejonės, tas skačius būtų buvęs didesnis, daug didesnis.

Pirmą kartą panašios istorijos žaidimukas buvo sukurtas SNES konsolei skambiu pavadinimu Chrono Trigger. Jis sulaukė didelio pasisekimo. Žaidime buvo pasakojama apie vaikinuką vardu Chrono, kuris pramiega pasimatymą, tačiau vėliau nuskuba pas savo merginą atsiprašyti. Viskas nuo to ir prasideda: Chrono kažkaip patenka į paralelinį pasaulį, kuris yra panašus į jo, bet šiek tiek kitoks.

Šį kartą žaidimas perkeltas į PSone konsolę, bet žaidėjai, turbūt manydami, kad tai tik paprasta adaptacija, nesuteikė progos Chrono Cross save atskleisti. Iš tiesų kūrėjai visiškai pakeitė žaidimą: herojai nė neprimena Chrono Trigger personažų, aplinka bei pasaulyje esantys miestai nėra iš Chrono Trigger, istorija ne tokia banali. Išskyrus siužeto idėją, tai — visiškai naujas žaidimas.

Chrono Cross istorija pateikiama įdomiai ir vaizdžiai. Pagrindinis personažas — 17-metis vaikinas Seržas. Pradžioje viskas vystosi kaip ir SNES versijoje, tik detaliau. Dabar mes jau matome, kaip atsirandame paraleliniame pasaulyje (Another World), kaip Seržas jaudinasi, jog žmonės jo neatpažįsta ir mano, kad berniukas mirė prieš 10 metų, ir t. t.

Kas buvo toliau

Kad Chrono Cross yra tikrų tikriausias SquareSoft produktas, galima net abejoti. Užplūdus tokioms mintims, tiesiog atsipalaiduokite ir mėgaukitės kiekviena akimirka, praleista su šiuo kūriniu. Žinoma, kartais nuo įvykių pertekliaus gali net galva suskausti, bet šis jausmas vis dėlto buvo malonus :).

Chrono Cross išvaizdoje, kaip ir kituose PSone žaidimuose, niekada nepastebėjau ypatingų grafikos savybių. Viskas atrodo tiesiog tvarkingai, kaip ir visuose SquareSoft kūriniuose. Jau tampa įpročiu matyti ne variklikuo sukurtus animacinius filmus, tačiau prie vaizdų negaliu prikibti.

Labiausiai žaidime patiko garsas. SquareSoft čia vėl aukštumose. Gal prisimenate melodijas, kurias prieš miegą jums niūniuodavo mama? Aš nelabai gerai pamenu, bet tiesiog jaučiau kaip širdį užliejo gražios ir nostalgiškos melodijos. Veikėjai „kalba" tik lentelėmis, bet nusibosti neturėtų, nes žaisdami girdėsite, tiksliau, skaitysite įvairių personažų pokalbius, kurie yra net labai intriguojantys.

Dar ne pabaiga

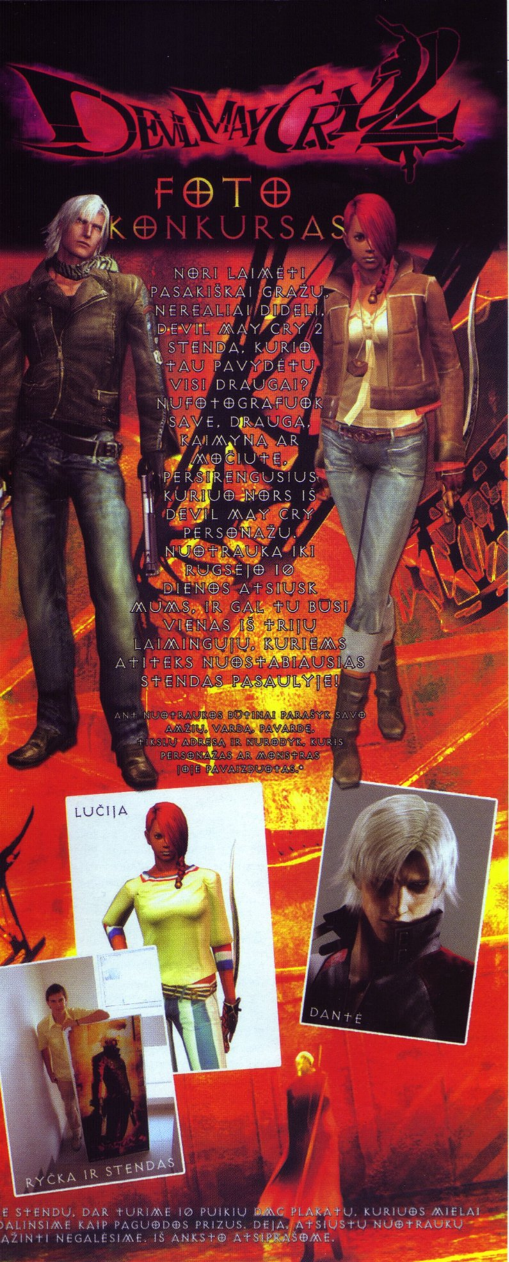
Chrono Cross žemėlapis (esantis beveik visuose RPG žaidimuose) — kiek vaikiškas, paišytas ranka, gana mažas ir dėl to greit įsimenamas. Trumpai tariant, jis paprastas ir patogus. Nors žemėlapis ir mažas, jame apstu įvairių vietovių: drakonų salų, paslaptingų užkaborių, beveik dešimt didelių miestų ir mažų kaimelių. Kiekviena vietovė turi savų ypatumų ir sukuria išskirtinę nuotaiką kaskart joje apsilankius: Terminoje jausitės saugūs, Guldovoje būsite linksmi, Viper Manore apims atsargumo jausmas. Visos šios aplinkos labai ryškios ir įvairiaspalvės.

Chrono Cross siužetas nėra linijinis. Pabaigų yra BENT 10! Kaip jums ši naujiena? Pabaigos priklauso nuo jūsų pasirinkimų atsakant į klausimus bei žaidimo įvykdymo. Nuo pasirinkimų priklauso ir tai, kokie veikėjai lydės jus kelionėje. Pagrindiniai, kuriuos turėsite priimti į savo komandą, yra Seržas, Kid ir Herle. O kitus galėsite rinktis savo nuožiūra. Teoriškai žaidimą galima įveikti ir su minėtais trimis personažais :).

Chrono Cross pasaulis personažų įvairove tikrai gali pasigirti. Jų sutiksite net 40, ir kiekvienas bus savaip įdomus. Atskiras personažas dėl savo ypatingų sugebėjimų galės būti naudingas tik tam tikroje situacijoje. Veikėjus galėsite apžiūrėti žaidimo meniu, kur sužinosite ir jų biografijas bei pamatysite ginklų arsenalą.

Atributai

Kovos technika kiek skiriasi nuo panašaus žanro žaidimų. Kovos metu, kaip įprasta, galėsite valdyti tik tris žaidimo herojus. Tačiau pradėjus puolimą jūsų valdomas personažas nesiims liepiamų darbų, o pirmasis pradės smūgiuoti. Priešui priartėjus, apatiniame kairiame ekrano kampe pasirodys lentelė, kurioje bus parodyta smūgių pataikymo tikimybė priešininkui. Čia ir prasidės visas smagumėlis, nes turėsite nurodyti kokį smūgį priešininkas turės pasitikti. Sakykime, galima smogti



labai tikslų, bet nelabai stiprų smūgį arba atvirkščiai — „galinga" ir ne tiek tikslų. Pataikymo procentus galima kelti įvairiais magiškais daikčiukais.

Jei jau prakalbome apie magiją, turbūt reiktų ir baigti šia tema. Chrono Cross nebus magų ar personažų, mokančių burti. Viskas priklausys ne nuo jūsų sukauptos patirties, o nuo pinigų — reikės pirkti taip vadinamus „elements", kurie turės ypatingų galių, pavyzdžiui, galės iššaukti ugnį, žaibą ar kitą gamtos stichiją.

Per mažai vietos...

Šį žaidimą sunku apibūdinti žodžiais, nes net ir dabar jis man nėra visiškai suprantamas.

Fantazija šiame Squaresoft žaidime pasiekė tikrai aukštą lygį ir pasiūlė mums dar vieną kelionę į Final Fantasy pasaulį.

PLIUSAI & MINUSAI

+ *siužetas intriguojantis, kaip „Baras" :)*
+ *nuostabūs ir spalvoti peizažai*
+ *neeiliniai charakteriai*

– *pabaigos galėtų būti įdomesnės*

SIUŽETAS	93
GARSAS	70
MUZIKA	100
GRAFIKA	88
VALDYMAS	95

IŠVADA

Žavi viskas, kas susiję su šiuo žaidimu.

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / **NORMALUS** / SUNKUS

VA REITINGAS 92

Final Fantasy VIII

Garsioji Final Fantasy serija , sulaukusi pripažinimo net senolėje SNES, keliauja tolyn begalinės fantazijos keliais... Prieš mūsų akis — aštuntoji Squaresoft serialo Final Fantasy dalis. Kiekviena ankstesnė FF dalis turėjo savą stilių, kažką unikalaus, kažką tokio, kas pritraukdavo daugelį RPG gerbėjų.

Kūrėjas: SquareSoft | **Leidėjas:** SquareSoft | **Data:** 1999-09-29 | **Žanras:** RPG

Šiek tiek istorijos...

Squaresoft kompanija kurdama Final Fantasy buvo prie bankroto ribos. Sakagushi (beveik visų dabartinių FF dalių prodiuseris) manė, kad tai paskutinis jo darbas, tad ir žaidimas gavo „paskutinės fantazijos" pavadinimą. Jei šis darbas nebūtų buvęs toks sėkmingas, dabar turbūt net nežaistume tokių šedevrų kaip Final Fantasy 8...

Pasinerkime į fantaziją

Na, ką čia būtų galima pasakyti apie FF8? Ech... tiesiog trūksta žodžių. Tiesa, mes jau turime ir žaidėme FF devintąją ir dešimtąją dalis, kurios irgi nenusileidžia, gal net daug kuo pranoksta aštuntąją. Galbūt pagal paruošimą FF9 geresnė nei FF8, bet tikrai nėra įdomesnė, nes pasaką kažkaip neįdomu žaisti. Taigi, mano nuomone, šioji dalis yra geriausia iš visos Final Fantasy, geresnė net už septintąją ir dešimtąją (prašau nepeikti manęs dėl to :)). Taigi...

Veiksmas vyksta labai tolimoje ateityje, išgalvotame magijos ir technikos pasaulyje. Čia jūsų aršiausi priešai bus burtininkai, laukiniai monstrai, o patys žmonės vis dėlto gyvens technikos amžiuje... (neblogas derinukas :))

FF 8 valdysite vieno iš SeeD būrių vadą, Squall'ą Leonheart'ą. Sidai (SeeD) yra samdomi profesionalūs kariai, kurie vykdo bet kokią misiją, net ir gyvybiškai pavojingą. Kadangi esate Sidas, ir anaiptol ne eilinis, žaidimo metu gausite algą kas tam tikrą laiko tarpą. Taip pat jūsų Sido laipsnis galės kilti ar kristi. Atitinkamai jūsų gaunama alga didės ar, kaip bebutų gaila, — mažės. Norint kilti karjeros laiptais ir gauti kuo aukštesnį laipsnį, reikia laikyti

testus, kurių vieną sudaro dešimt klausimų, taigi atsakote į visus ir jūsų alga kyla :-). Argi ne puikiai sugalvota, turint omeny, kad atsakinėdami į klausimus mokotės ir visad sužinote ką nors nauja — taigi testai yra savotiški apmokymai... Bet tai anaiptol dar ne viskas — yra paskatinimas nebėgti iš kovų, nes tokiu atveju jūsų laipsnis mažės ir alga kris.

Veikėjai

Final Fantasy 8 personažai labai skiriasi. Pvz., jūsų valdomas Squall'as yra uždaras, nekalbus, nesidalina visais savo išgyvenimais su būrio nariais. O štai Zell'as — tikra Squall'o priešingybė: jis linksmas, aršus, labai emociškas ir tiesiog karštakošis. Jūsų būrį sudaro jau minėtasis Squall'as ir Zell'as, snaiperis Irvine, Selphie, buvusi Squall'o mokytoja Quistis bei Rinoa. Kiekvienas veikėjas, be abejo, turi skirtingus ginklus. Squall'o naudojasi kardu–revolveriu (iš kurio jis niekada nėra šovęs), Zell'as yra kovos menų meistras, ginkluotas specialiomis pirštinėmis Turbūt niekam nekyla abejonių, kuo ginkluotas Irvine'as. Quistis ginklas — šaižus botagas, Selphie ginkluota „nunčakais", o Rinoa — bumerango principu veikiančiais diskais. Be to, iš viso žaidime jums bus suteikta proga valdyti dar 5 personažus, tiesa, juos jūs valdysite labai retai ir tik laikinai.

And then...

FF8 siužetas — tai turbūt geriausia, ką žaidimas gali pasiūlyti. Gal viskas atrodo paprasta — jūs esate samdomas karys ir vykdote įvairias misijas. Bet viskas toli gražu nėra taip jau akivaizdu.

Pasibaigus egzaminams, Squall'as tampa Sidu. Jais tampa ir daugelis kitų, išlaikiusių egzaminus. Sodo (taip vadinama vieta, kur Sidai užauga ir gyvena, tai tarsi jų namai) direktorius geriausiai išlaikiusius egzaminą suburia kartu ir sudaro komandą, kuri bus tik viena iš daugelio. Praėjus laikui, komandai susidraugavus ir įgavus daugiau patirties, ji siunčiama į labai pavojingą užduotį, nuo kurios priklauso žmonių gerovė...

Siužetas yra labai intriguojantis ir netikėtas. Pačią FF8 istoriją būtų galima pavadinti meilės istorija, nes meilė, kuri užsimezga mūsų ilgos kelionės metu, atrodo esanti beribė ir labai romantiška. Tapsime dviejų mūsų būrio narių, simpatiškosios Rinoa ir vaikinuko Squall'o, meilės liudininkais.....

FF8 išnaudoja VISAS senuko PSone grafines galimybes. Aplinka atrodo nuostabiai, visi judantys žmonės taip pat. Na, o vaizdiniai intarpai (real-mo) yra tiesiog grafikos ir palaimos viršūnė (kalbant apie PSone :-)). FF8 pasaulis yra didelis ir apvalus (visai kaip mūsų Žemė :-)). Jūs galėsite laisvai tyrinėti jį, apsilankyti bet kuriame mieste ar šiaip kokioje vietovėje. Pasaulis, sakyčiau, yra gigantiškas, todėl malonu po jį keliauti. Beje, vietovės nevienodos, kaip kad būna kituose žaidimuose. Jūs galėsite iš kokio nors miesto keliavimui išsinuomoti mašiną, keliauti savu erdvėlaiviu pavadinimu Ragnarok, galėsite sėsti į traukinį ir važiuoti iki stotelės arba tiesiog keliauti savomis kojelėmis. Deja, pastarasis būdas yra pats lėčiausias :-). Žaidime veikėjų kalbą seksime titrais, tai yra tradicinis RPG žaidimo bruožas, ir man tai nė velnio netrukdo. Kalbant apie garso takelį, tai viskas yra pasakiška. Kadangi garso takelį FF8 kūrė Nobuo Uematsu (FF7), tai galima tikėtis, kad muzika tikrai nėra eilinis „fiusto". Ji neįkyri, dažniausiai kur nors vaikštant būna visiškai rami. Kovos metu ramią muzikėlę pakeičia daug greitesnė, bet tai toli gražu nėra rokas ar kas panašaus.

Žaisdami FF8 jūs negalėsite savaip įtakoti siužeto, kaip ir kiekviename Final Fantasy serijos žaidime. Bet yra keli papildomi quest'ai, skirti stipriausių ginklų gavimui ir dar keliems dalykams. Na, gan smagus yra FF8 sukurtas mini žaidimas — tai žaidimas kortomis. Jūs galite bet kuriuo žaidimo metu pasitaikančiam personažui mesti iššūkį ir sužaisti su juo kortomis. Laimėjęs dažniausiai pasirenka bet kurią priešininko kortą. Kai kurios yra labai dažnos, o kitos, atvirkščiai, — retenybės. Egzistuoja ir personažų kortos, kurias galima išlošti tik iš tam tikrų žmonių. Pavyzdžiui, Zell'o korta galima laimėti tik iš jo mamos... Ir negalvokitete, kad

kortos tėra gražūs paveiksliukai. Jokiu būdu. Kiekviena korta yra tarsi daigtas: jums panorėjus galėsite kokią nors turimą kortą paversti daiktu ir gauti iš to labai didelės naudos.

Turbūt esminis skirtumas tarp Final Fantasy 7 ir 8 dalių yra tas, kad vaikščiojant, t. y. ne kovos metu, FF8 grafika yra daug geresnė už ankstesniosios dalies. Mūšio sistema išliko beveik nepakitusi. Čia mes taip pat valdome tris pasirinktus savo būrio narius. Kaip ir kiekviename RPG žaidime, čia yra nemažai magijų. Magijos viena nuo kitos skiriasi ne tik priešininkui padarytos žalos kiekiu, bet ir, savaime aišku, išvaizda. Magijos yra gana trumpos, bet labai gražiai apipavidalintos. Jų yra įvairių stichijų — ugnies, vandens, žaibo ir kitų. Na, dar viena Final Fantasy serijos tradicija čia taip pat išlaikyta, — tai summon'ai (iškvietimai), tiesa, FF8 jie vadinasi Guardian Forces (GF). Tai mistiniai padarai, kuriuos pažabojęę galime naudoti kovoje. Daugelis jų yra sukurti remiantis legendomis bei mitais. Kaip jau minėjau, juos galime išskviesti kovos metu. GF dažniausiai smarkiai sužaloja mūsų priešininką, tad magijos pasidaro nebereikalingos. Aišku, omeny turėjau tik atakos magijas, nes gyvybės atstatymo magijos visada bus reikalingos ir naudingos.

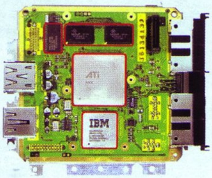
FF8 sutinkami priešai dažniausiai yra įvairūs monstrai, pabaisos. Vieni iš jų lengvai įveikiami, kiti priverčia paplušėti net stipriausius. Visi monstrai yra gana išvaizdūs, kai kurie perkelti iš senesniųjų dalių. Labai miela akiai, kai atpažįsti priešininką, kurį matei, sakykimi, penktoje ar ketvirtoje dalyje. Tik čia, žinoma, jie daug kartų geriau atrodo . Kaip ir beveik visuose RPG žaidimuose, čia yra skaičiuojami patirties taškai (experience points), kuriuos renkant stiprėja mūsų valdomi personažai. Taip pat yra ability points, kuriuos renkant tobulėja mūsų GF.

Žaidimas yra netrumpas, netgi, sakyčiau, ilgas. Jį sudaro 4 diskai, bet, manau, visiems RPG gerbėjams tikrai verta pataupyti daugiau pinigų ir nusipirkti tikrai nepaprastą ir puikų žaidimą.

Taigi mums belieka tik paploti Squaresoft už tokį puikų šedevrą kaip Final Fantasy 8 ir palinkėti sukurti dar bent šimtą FF serijos dalių.Taigi... BRAVO!

IRGI ŽAIDIMAI

XBOX IR GAMECUBE LUSTŲ GAMINTOJAI DIDINA APIMTIS?



Taiwan Semiconductor Manufacturing Company — didžiausi *Nvidia* grafinių procesorių *Xbox* sistemai gamintojai — tikisi padidinti gamybą ir pardavimus. Panašiai į padidėjusį poreikį reaguoja ir *NEC Electronic Corporation*, gaminanti lustus *Nintendo GameCube* konsolei. Nors *NEC* ir buvo paveikta *Nintendo* sprendimo sustabdyti *GameCube* gamybą, kol bus išparduoti užsistovėję vienetai, prezidentas Kaoru Tosaka tikisi, kad bendras lustų poreikis padidės per kitus dvejus metus.

Nors pranešimai ir tvirti, lieka neaišku, kiek tiksliai šiuos planus įtakojo videožaidimų konsolės. Abi kompanijos gamina lustus įvairiems elektroniniams įtaisams ir specialiai nebuvo paminėtas nei *Xbox*, nei *GameCube* grafinių procesorių gamybos padidėjimas.

JAPONIJOJE GAMECUBE PRALENKIA PS2

Pagal *Bloomberg Japan* ir tyrimų kompanijos *Media Create* duomenis, paskutinę rugpjūčio savaitę *Nintendo GameCube* buvo parduota daugiau nei *PlayStation 2*. Tiesa, skirtumas nedidelis, tik 300 vienetų, tačiau pergalė, nors ir trumpa bei nedidelė, yra pergalė. Padidėję *GameCube* pardavimai siejami su keliais didžiųjų AAA žaidimų pasirodymais, tarp kurių yra ir *Namco Tales of Symphonia* bei *Square Enix Final Fantasy Crystal Chronicles*.

Kaip bebūtų, per ilgą laikotarpį PS2 lenkia *GameCube* beveik 1,5 milijono vienetų.

ELECTRONIC ARTS KURS ŽAIDIMUS N-GAGE ĮTAISUI

Nokia paskelbė pasirašiusi sutartį su *Electronic Arts* apie žaidimų kūrimą savo naujam *N-Gage* žaidimų įtaisui. Suomių „mobilieji gigantai" žada ambicingai įsiveržti į videožaidimų rinką ir spalio 7 dieną visame pasaulyje paleisti *N-Gage* — hibridinį žaidimų platformos ir mobilaus telefono įtaisą. Pasak *Nokia*, *EA* iki šių Kalėdų sukurs 20 *N-Gage* žaidimų. Pati sistema kainuos nuo 300 iki 350 eurų, o žaidimų kainos sieks nuo 30 iki 55 eurų.

EIDOS IR GAMECUBE SKYRYBOS?

Rugsėjo pradžioje pasisakymo metu vienas *Eidos* vadovų, Maikas Makgarvis, nupiešė gan niūrų kompanijos ir *Nintendo GameCube* santykių paveikslą. Jo teigimu, *Eidos* turėtų palikti *GameCube* be jokių derybų. „*GameCube* yra smunkantis verslas", — teigė Makgarvis *The Times of London*. „Jei kitos kompanijos mumis paseks, *Nintendo* laukia sunkus likimas".

Vėlau *Eidos* prezidentas Robertas Dyeris pateikė ne tokį grėsmingą pasitraukimo iš *GameCube* platformos signalą: „Mes peržiūrime kiekvieną žaidimą ir nusprendžiame, ar jam yra galimybės *Cube* sistemoje. Mes išleidome *Hitman 2* ir *Italian Job* ir toliau ieškosime, kas jam galėtų tikti. Šiandien mes nepranešėme nieko naujo, tačiau neatmetame galimybės kažką išleisti ateityje."

Siurprizas siurprizas! Atari „skėlė" tikrai gerą „bajerį". Viskas lyg ir nieko: nuaujas Game Boy Advance RPG žaidimas, tačiau tik pažiūrėkite, apie ką jis! Ogi apie kiekvieną mielą rytą jūsų TV ekranuose klykiančius ir vienas kitą spardančius Drakonų Kovos Z herojus. Jau tikriausiai kiekvienas žaidėjas, turintis GBA konsolę ir mylintis Drakonų Kovą, yra išbandęs pirmąją Legacy Of Goku dalį. Dabar jūsų teismui antroji RPG saga.

Antrojo Legacy of Goku veiksmas prasideda tik pasibaigus pirmajai Dragon Ball Z RPG daliai. Pagrindinis veikėjas SonGokas užmušė Fryzą ir, rodos, viskas klostosi puikiai, visi sau ramiai gyvena. Tačiau idilė ilgai netrunka, ir kelią pastoja siaubingieji kiborgai bei iš visų kovotojų ląstelių sukurtas Celas. Baisiausia tai, kad grėsminguosius kiborgus sukūrė pats daktaras Giras, o kai kurie jų buvo sukurti vien tam, kad užmuštų SonGoką.

Tokia tad istorija. Pats RPG veiksmas labai panašus į kitų šio stiliaus žaidimų. Jį sudaro beveik vien kvestų vykdymas (paprasčiau tariant: nunešk–atnešk :)).

Čia, kaip ir visuose RPG žaidimuose, kuo toliau eini, tuo sunkiau išlipti :). Tikrai pasitaikys labai daug vietų, kur jums teks pasikankinti gal net porą valandų.

Dragon Ball Z: Legacy of Goku 2

Kūrėjas: **Webfoot Technologies** | Leidėjas: **Atari** | Data: **2003-08-01** | Žanras: **RPG**

ANTRASIS DRAKONŲ RPG

Kovodami už kiekvieną „nukaltą" monstrą gaunate patirties taškų exp. Surinkus tam tikrą kiekį exp, pakyla veikėjo lygis (jėgos, burtų ir kt.). Legacy Of Goku 2 veikėjai gali stiprėti iki 50–o lygio. Kaip ir priklauso tikram RPG, žaidime teks valdyti ne vieną, o penkis personažus: Trunksą, Gohaną, SonGoką, Pikolą ir Vedžitą. Kiekvienas jų laikui bėgant išmoks naujų atakų. Visų veikėjų atakų tobulinti nebūtina, tačiau tam tikromis vietomis pagalbiniai veikėjai su savo atakomis jums bus labai reikalingi ir nepakeičiami.

Legacy of Goku 2 teoriškai galima suskirstyti į tris dalis. Pirmoji — maždaug 1–130 TV serialo serijos, antroji — 130–200 ir trečioji — 200–270 serijos :). Žaidimas, be abejonės, sukurtas išimtinai pagal animacinio filmuko medžiagą. Smagu, kad kūrėjai pasistengė ir padirbėjo su Legacy of Goku grafika. Žaidimas neapsieina be didesnių ar mažesnių klaidelių, tačiau grafika tikrai atperka visas šias nuodėmes.

Beje, smagus siurprizas! Pabaigę žaidimą atrakinsite galimybę žaisti su „kovos menų meistru" Šėtonu :)! Tiesa, Šėtonas yra tik pagyrūnas, ir tiek. Na, bet Atari sumanė palinksminti žaidėją dar vienu veikėju. Tai tikrai nekliudys, o tik prajuokins!

Legacy Of Goku 2 tikrai dėmesio vertas RPG žaidimas. O jei esate „Drakonų Kovos Z" gerbėjas — JŪS PRIVALOTE JĮ TURĖTI!!

|Amžinas|

+ PRIVALUMAI

+ daug personažų, ilgas jų vystymas
+ puiki animacinė grafika

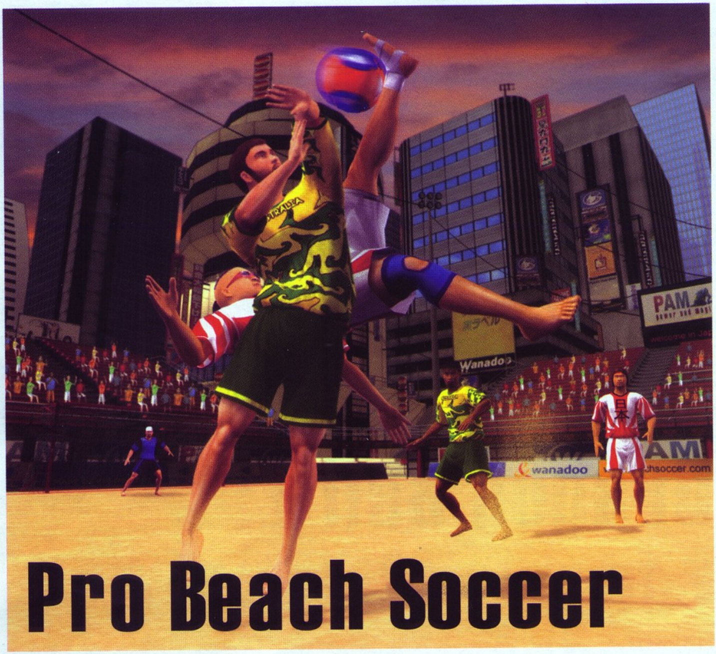
- TRŪKUMAI

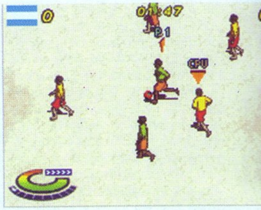
– per daug vienodi ir kartais ilgi kvestai
– yra keletas smulkių nesklandumų

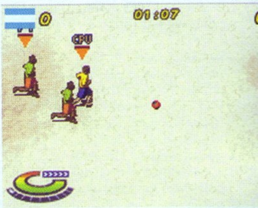
Ko gero, vienas geriausių DBZ žaidimų GBA konsolei.

IŠVADA 8

PIRMAS ĮSPŪDIS	**7**
Įdomu, kaip suveiks RPG sistema...	
GARSAS	**6**
Veikėjai rėkia garsiai, tik GBA nelabai išspaudžia.	
GRAFIKA	**9**
Tiesiog animacinis filmukas.	
VALDYMAS	**9**
Labai patogus ir lengvas.	
SIUŽETAS	**5**
Tiesiog atpasakojamas serialas.	







Pro Beach Soccer

Kūrėjas: **Pam Development** | Leidėjas: **Wanadoo** | Data: **2003-08-29** | Žanras: **Sportas**

ARKADA – NE PASITEISINIMAS!

Vasara. Metų laikas, kai galime žymiai ilgiau žaisti žaidimus, bet šilta saulė už lango vilioja praleisti laiką lauke. GBA suteikia tokį malonumą. Negana to, galime mėgautis išties gundančia vasaros pramoga — paplūdimio futbolu!

Paspardyti kamuolį paplūdimyje yra tekę vos ne kiekvienam. Paprasta, atpalaiduojanti pramoga. O žaidime į paplūdimį perkeliama visa futbolo lyga su įvairių šalių komandų rinktinėmis. Ant smėlio futbolo pojūtis bus visai kitas. Gaila, kad dėl nepakankamai didelių GBA galimybių negalėsime pajusti tokio malonumo, kaip galingesnėse konsolėse. Tačiau kita vertus, sėdėdami namie prilipę prie televizoriaus ekrano ir rankose gniauždami pultelį niekada nepajusim to gaivaus rudeninio vėjelio ir vis dar gana šiltų spindulių, kurių mums nepagaili jau kiek atvėsusi rudeninė saulė.

Tokio futbolo tradicijos kilo iš Brazilijos. Komandą sudaro penki žaidėjai. Nuo paprasto futbolo skiriasi žaidėjų veiksmai, kurie dėl minkšto pagrindo būna atletiški ir vizualiai įspūdingi. Paplūdimio futbolą su paprastu, tradiciniu futbolu galima sulyginti kaip ir tradicinį krepšinį su gatvės. Žaidimus taip pat. FIFA atstotų NBA Live, o Pro Beach Soccer — NBA Street.

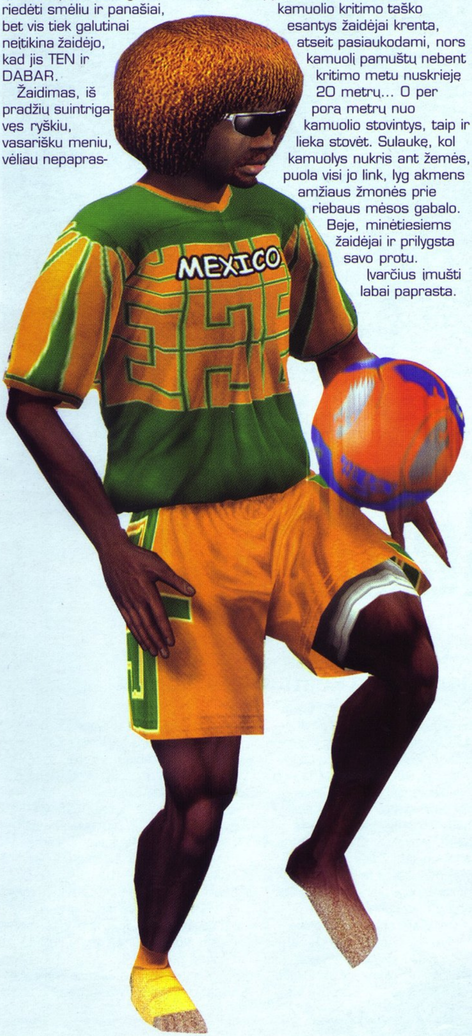
Deja, paplūdimio futbolo žaidimui tiek komplimentų, kiek gavo NBA Street, pažerti negalime. Ypač GBA versijai, nors ir kitose konsolėse žaidimas nesulaukė pernelyg daug pagyrimų. Tai paprasčiausia arkadinė futbolo versija su keliais aplinkos įtakotais skirtumais, o ne kažkas išradingesnio. Apskritai: apsidairykite aplink — ne vienas ir ne du taip vadinamieji „arkadiniai" žaidimai yra išleisti, kad susigriebtų mūsų pinigus. Kūrėjai atsilošę sukuria paprastą ir tuo pačiu prastą žaidimą ir įbruka jį žaidėjams kaip arkadinę „to ir ano" versiją. O vėliau į visus priekaištus randa tik vieną pasiteisinimą: „Arkada, arkada...". Dabar žodžio „arkada" vardas išteptas purvais, ir jei ne dabar, tai greitai atstums žaidėjus kaip niekas kitas. Anksčiau arkadinės versijos buvo teisingai suprantamos. Dabar naudojamasi jų paprastumu ir gadinamas kadaise buvęs puikus žanras. Taip, turi būti paprastas valdymas ir aiški žaidimo eiga. Taip, žaidėjas, paleidęs žaidimą, iškart turi žinoti, ką daryti. Žaidėjas, turis pusvalandį laisvo laiko, turi spėti sužaisti tiek, kad nepasirodytų maža. Bet NE! Kuo čia dėtas iki bukumo supaprastintas dirbtinis intelektas? Atmestinas kūrėjų darbas su grafika? Klaidos ten, klaidos šen... Ar vėl tinka tas pats vienas paaiškinimas — „arkada"???

Grįžkime prie žaidimo. Rungtyniausite įvairiuose pasaulio paplūdimiuose. Didelių skirtumų

nesitikėkite. Tas pats smėlis, tie patys žaidėjai. Taip, netgi žaidėjai visi atrodo vienodai. Žinoma, komandos skirtingų spalvų, bet... GBA GALI daugiau. Grafika gana nebloga, tačiau vis tiek nė iš tolo neprilygsta FIFA'i. Kamuolio fizika labai abejotina. Jis greitai nustoja riedėti smėliu ir panašiai, bet vis tiek galutinai neįtikina žaidėjo, kad jis TEN ir DABAR.

Žaidimas, iš pradžių suintrigavęs ryškiu, vasarišku meniu, vėliau nepaprastai nuvilia vėžlišku veiksmo greičiu. Tas pats, tik greitesnis žaidimas sulauktų gerokai palankesnių įvertinimų, nes sugebėtų „užvežti" žaidėją. O gal ir nesugebėtų... Nes joks greitis nepaslėps visiškai nesuprantamo DI. Vartininkui išspyrus kamuolį į aikštę, toli nuo kamuolio kritimo taško esantys žaidėjai krenta, atseit pasiaukodami, nors kamuolį pamuštų nebent kritimo metu nuskrieję 20 metrų... O per porą metrų nuo kamuolio stovintys, taip ir lieka stovėt. Sulaukę, kol kamuolys nukris ant žemės, puola visi jo link, lyg akmens amžiaus žmonės prie riebaus mėsos gabalo. Beje, minėtiesiems žaidėjai ir prilygsta savo protu.

Įvarčius įmušti labai paprasta.



Galbūt todėl, kad vartininkai dar kvailesni už žaidėjus. Juos galima nuolat apgaudinėt tais pačiais triukais. Yra specialių judesių kombinacijų, tačiau juos sunku atlikti dėl lėto žaidimo tempo — neaišku, kada ką reikia spausti. O sumaigius viską greitomis, veiksmas neatliekamas.

Garsas vidutiniškas. Tiek realiai ir užtektų pasakyti. Nieko dar negirdėto neišgirsite. Bet ir ausų nerėš ypač bjaurus įgarsinimas.

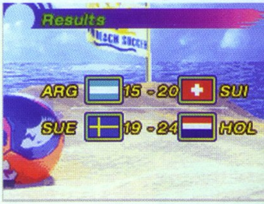
Režimai tėra trys: Friendly, Arcade ir Championship. Draugiškose rungtynėse parinksite sau bei priešininkui komandas ir pulsite į dvikovą. Ne... Pernelyg veiksmingai skamba... Dėl vėžliškų žaidėjų judesių rungtynės bus lėtos, bežaisdami tuo pat metu drąsiai galėsite gerti kavą ir skaityti laikraštį. Jei kartais nespėsite nuspausti mygtuko — nesijaudinkite. Žaidėjai sutriks ir sustings vietose. O jei kas ir paims kamuolį, tai judės TAIP lėtai...

Čempionatas, kaip ir visuose žaidimuose, lieka čempionatu. Čia ne išimtis. Kūrėjai nebandė išrasti rato. O galėjo bent kokią naujieną įtaisyti.

Arkada... Brr... Ėmiau neapkęsti šito žodžio... Vėlgi nieko naujo. Dabar pasirinkę komandą kaunatės prieš kompiuterio valdomas komandas, tačiau nepretenduojate į jokius apdovanojimus ar dar ką nors.

Kaip bebūtų, kartais galima ir įsijausti į žaidimą. Visiškai paprasta, nereikia nieko galvoti, nekreipiate dėmesio į klaidas, kvailus jūsų komandos žaidėjus atstoja kvaili priešininkai... Tik JŪS VIENAS varotės kamuolį šiltu smėliu idiotų pilnoje aikštėje ir mušate įvarčius vieną po kito lyg būtumėt pasaulio čempionas...

|Žygis|



+ PRIVALUMAI

+ Gražus, nors ir paprastas meniu
+ Daug juoko iš kvailų žaidėjų
+ Kartais visai užkabina

- TRŪKUMAI

- Pernelyg tradiciniai režimai
- Daug ašarų dėl išleistų pinigų
- Kartais labai užknisa

Pakelia nuotaiką savo linksmomis spalvomis ir prajuokina absurdiškai kvailais žaidėjais, bet greitai ta nuotaika sugadinama lėto žaidimo proceso, kurio metu ima lįsti į galvą mintys apie žaidimo kainą...

IŠVADA 65

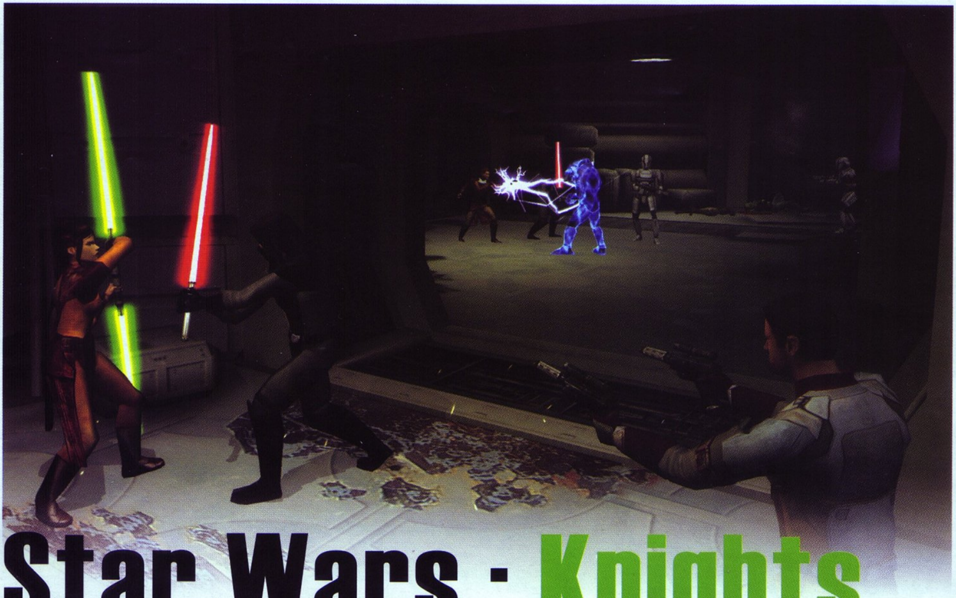
GARSAS 50
Vidutinybei — vidutinis balas

MUZIKA 50
Muzika prilygsta garsui.

GRAFIKA 76
Gal ir per daug, tačiau vasariškos spalvos žaidime pakelia ūpą :-)

VALDYMAS 56
Vėžlys.

ĮDOMUMAS 63
Labai dvejopas — kartais įtraukia, kartais atstumia.



Star Wars : Knights of the Old Republic

Kūrėjas: **Bioware** | Leidėjas: **Activision** | Data: **2003-09-12** | Žanras: **RPG**

MAUDYMOSI KOSTIUMĖLIŲ PARODA

Štai ir jis — mūsų ilgai lauktas ir pagaliau sulauktas Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR). Sugebėjęs pralenkti patį Halo ir pasiekęs greičiausiai parduodamo Xbox žaidimo rekordą, jis drąsiai stoja savo žaidėjų teismui.

Star Wars: Knights of the Old Respublic mus nukelia kelis tūkstančius metų prieš pirmąjį „Žvaigždžių karų" epizodą, į laikus, kai vyksta karas tarp Respublikos ir blogosios Sith imperijos. Jūs pabundate Respublikos kosminėje bazėje, kurią užpuolė blogoji imperija, vadovaujama Malak'o. Pradžioje nieko nesuprasite ir neprisiminsite, tarsi kas atmintį būtų ištrynęs, tačiau viskas paaiškės vėliau. O tiesa bus labai intriguojanti! Žaidime reikės aiškintis, kodėl taip greitai progresuoja blogoji imperija, ir stengtis ją sunaikinti.

Žaidžiant aplankysite daug įspūdingų planetų ir vietovių, kurios kaskart pažvelgus atrodys vis nuostabiau. Visos planetos bus prikimštos Sith imperijos karių ir apsaugos, tačiau neretai užpuls ir premijų medžiotojai arba Malak'o siųsti blogieji dėdėjai. Nors nugalėti juos ir sunku, bandyti verta vien dėl jų ginklų arsenale esančių gerų dalykėlių. Žaidime teks susidurti ir su dar stipresniais priešais — monstrais, kurių kartais nesugebėsite įveikti ir teks BĖGTI. Na, o desertui pateikiamas drakonas, patogiai įsitaisęs savo oloje, į kurią mums žūtbūt reikės patekti.

Vienu metu daugiausiai galėsite valdyti 3 personažus: save ir du

pagalbininkus, kuriuos teks rinktis iš 9 personažų. Visi jie vienaip ar kitaip bus susiję su žaidimo siužetu ir eigoje vienas po kito prisijungs prie jūsų komandos. Jūsų kompanijonais taps du robotai ir keistas plaukuotas žmogaus pavidalo padaras Wookie. Kiti žaidimo keliauninkai taip pat neleis nuobodžiauti. Tiek kelionės bendražygiai, tiek kiti KOTOR pasaulio gyventojai bus labai įvairūs: žmonės, droidai, Wookie, Smėlio žmonės, padarai su žuvų galvomis ir kiti.

Iš kitų RPG stiliaus žaidimų KOTOR išsiskiria savo įvairove. Žaidime pilną pašalinių kvestų, pokalbių, įvairių netikėtumų, mini–žaidimų, daiktų, magijų ir viso kito, ko reikia geriems RPG nuotykiams. Jūsų personažui teks lošti kortomis žaidimą „Pazaak", lenktyniauti, šaudyti kosmose, dalyvauti muštynių turnyre, spręsti kitų veikėjų gyvenimo problemas, kautis su įvairaus plauko priešais, tūnoti giliai po vandeniu, įstoti į džedajų gretas ir t. t. Jūs netgi turėsite

galimybę pereiti žaidimą 3 būdais: kovodami už Respublikos armijas, už Sith armijas arba išlikdami neutralūs.

KOTOR veikėjas praturtintas įvairiais džedajų sugebėjimais: greitu bėgimu, stiprybe, gydymu, gebėjimu apsvaiginti priešą ar pakelti jį į orą bei atlikti kitus triukus. Žaidime taipogi gausu įvairių šarvų, šalmų, pirštinių, šautuvų, kardų ir kitokių RPG pasaulyje naudingų daikčiukų.

Labiausiai džiugina tai, kad naudojantis tam tikru ginklu pasikeičia ir personažo išvaizda. Argi ne puikiai atrodytų jūsų karys nuo galvos iki kojų aprengtas metalinėmis apsaugomis ir rankose laikantis du raudonus šviesos kardus?

KOTOR kovų sistema gana paprasta: paspaudus mygtuką automatiškai pradedama kovoti, veikėjai patys atakuoja, blokuoja ir kovoja visai kaip filme :], o štai kovų vaizdai ilgam įstrigs jūsų atmintyje. Garso bei grafinės KOTOR puikybės tikrai gali pavydėti kiti žaidimai. Jus nuolatos sups įspūdingos pokalbių scenos, verdant žaidimo mūšiams ar didėjant intrigai girdėsite skambius maršus, o mūšyje jums akomponuos šviesos kardų žvangėjimas.

Grafiškai žaidimas ypač stulbina. Kraštovaizdžiai net akį rėžia: dykumos, vandenys, laukai su linguojančia žaluma, griuvėsiai, kosminės bazės, miškai, uolos bei kitos patalpos padarytos nepriekaištingai. Vienas grafikos trūkumas vis dėlto yra: pagrindinis personažas nėra gražiai nušlifuotas, todėl geriausia jį aprengti drabužiais, per kuriuos jo paties nesimatytų :].

KOTOR valdymas patogus, kamera paklūsta judesiams. Tik gaila, kad KOTOR nepalaiko Xbox live, bet kadangi Lietuvoje tai vis dar per didelė prabanga, neverta dėl to sukti galvos.

Štai toks tas KOTOR. Ir tai geras žaidimas. Neabejoju, kad greitai jį matysim geriausiųjų dešimtuke.

Ildi

+ PRIVALUMAI

+ puiki grafika bei garsai
+ ilgas
+ kimšte prikimštas įvairiausių elementų

- TRŪKUMAI

- nepalaiko Xbox live

KOTOR su kaupu pateisino visus lūkesčius, ir šiuo metu yra tikrai geriausias Star Wars serijos žaidimas. Aplodismentai kūrėjams.

IŠVADA 97

GARSAS	**95**
Ausiai malonūs garseliai..	
MUZIKA	**91**
Maršai skamba puikiai.	
GRAFIKA	**94**
Kraštovaizdžiai daugiau nei realūs.	
VALDYMAS	**90**
Mažai naudojamų mygtukų, patogu.	
SIUŽETAS	**99**
Originalu, nuostabu, nepakartojama.	

P.N. 03

Kūrėjas: Capcom | Leidėjas: Capcom | Data: 2003-08-29 | Žanras: Veiksmo

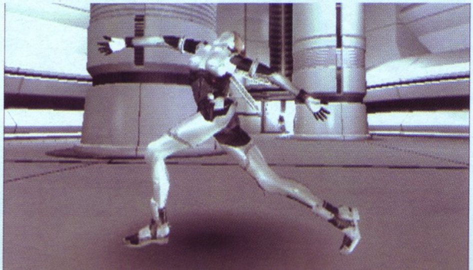
YPAČ GRACINGAS IR MIRTINAS PRODUKTAS

Treji metai modernaus šokio, septyneri metai stepo ir keletas robotų žudymo valandų. Tai gali būti tik žaidimas. Game Cube žaidimas. Kiek neaišku, ar ne? Bet juk ne viskam turi būti aiški priežastis.

Pradėkime nuo pavadinimo. Santrumpa reiškia Product Number 3. Bet tai ir yra viskas, ką žaidimas teikiasi paaiškinti. Naujausias Capcom antpuolis į stilingo veiksmo žanrą nesivargina rodyti animacijos scenas ar ilgai aiškinti, kas vyksta. Žaidėjas tiesiog įmetamas į patį veiksmo sūkurį, ir viskas. Nerasite jokio paaiškinimo, ką reikia nuveikti planetoje, pilnoje piktų robotų. Viskas, ką žinote, yra tai, kad dirbate paslaptingam beveidžiui „klientui", o jūsų vardas — Vanesa Z. Šneider, kuri sugeba suderinti įvairias modernaus šokio pozas su specialiomis atakomis.

Pagrindinė šių neaiškumų ir painiavos priežastis yra nepaprastai keista valdymo sistema, bent jau žaidimo pradžioje. Vanesa negali tuo pat metu judėti ir šaudyti, tad pirmajame lygyje sunku bus teisingai suderinti savo veiksmus. Paslaptis glūdi tame, kad reikia tarsi išprotėjusiam maigyti šaudymo mygtuką, o paskutinę akimirką išsisukti nuo atlekiančios ugnies. Pradžioje, kol nėra herojės judesių patobulinimų, Vanesa nenoriai atlieka dvigubus judesius. Tačiau vėliau ši sistema tampa labai patogia ir veiksminga. Neprasmingas kritinėjimas į šonus ir šaudymas kur papuola virsta tiksliais šūviais ir geriausiais atakos momentais.

Dažniausiai vis dėlto tenka šaudyti kaip pašėlusiam, kadangi nužudžius vieną ateivį reikia per kelias sekundes pribaigti kitą. Taip uždirbami sunkūs, bet reikalingi kombo taškai. Jei norite kartelę pakelti dar aukščiau, turite nesužeistas sunaikinti visus priešus kambaryje, ir tik tada gausite rimtą bonusą. Tiesa, kitaip nei kituose Capcom žaidimuose, čia negaunate apdovanojimo už stilingą priešų nužudymą, tačiau vien tik stebėti, kaip Vanesa šoka pro lazerius, turėtų būti maloniau už kažkokius apdovanojimus :).



Be to, visi taškai išnaudojami patobulinimams, tęsiniams ir naujoms „spandeks" kelnėms. Taigi jei nepradėsite atlikti kombo atakų ankstyvuose lygiuose, vėliau bus tikrai sunku.

Viena esminių P.N. 03 žaidimo savybių yra Vanesos kostiumai. Herojė gali pasigirti trimis pagrindiniais kostiumais, kurių kiekvienas turi savo stiprybes. Tiesa, stiprybės nėra labai galingos, pavyzdžiui, net su apsauginiu kostiumu netapsite visiškai nepažeidžiami. Galite rinktis tą kostiumą, kuris labiausiai patinka, o už likusius pinigus pagerinti jo savybes. Aktyvų puolimą mėgstantys žaidėjai turėtų dėvėti Blazer eilutę, tačiau ją dėvėdami rizikuosite, kad sukietės jūsų pirštai, mat Blazer neturi automatinio ginklo patobulinimo.

Vieną nuo kito kostiumus skiria Energijos Jėgos, kurias galite su jais išleisti ir atlikti rimtas atakas. Išskyrus keletą judesių, tokių kaip Griffin, dauguma Jėgų yra gan panašios viena į kitą. Kiekviena leidžia Vanesai trumpam tapti nepažeidžiama ir suniokoja beveik viską, kas yra ekrane. Atakos nėra labai ypatingos, tiesiog vienos galingesnės ir reikalauja daugiau energijos nei kitos.

Didele priešų įvairove P.N. 03 taip pat negali pasigirti. Tai daugiausiai robotai, kokius galėtumėte susirinkti, jei turėtumėt didelį kibirą Lego Technic ir daug laisvo laiko :). Kaip bebūtų, nedidelę robotų įvairovę smarkiai atsveria jų atakos. Dauguma, nuo mažiausio robotuko iki gigantiškos mašinos, turi po dvi atakas: paprastą lazerio ir galingą kito ginklo puolimą, kuriam reikia laiko užsikrauti. Nuo kiekvienos atakos tenka apsisaugoti skirtingai. Nuo skraidančių robotų apsisaugosite tiesiog paėję atgal, o tankų raketų išvengsite tik kulversčiu versdamiesi į priekį.

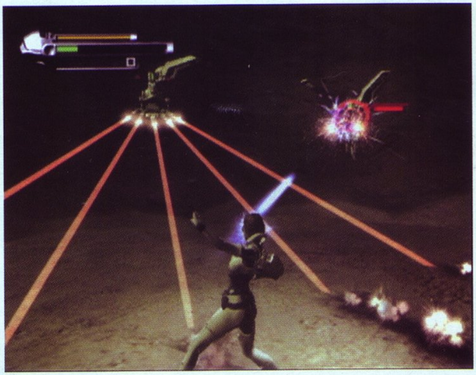
Bosai veikia tradiciniu retro stiliumi. Jie turi kelias silpnas vietas, todėl nukauti juos įmanoma tik naudojant kelis atakos šablonus. Bosai atrodo gana įspūdingai, bet yra nesunkiai įveikiami.

Kovos su robotų armijomis dažniausiai vyksta spindinčiuose, tačiau niekuo ypatingu nepasižyminčiuose koridoriuose. Kartais kelią pastoja puikiai veikiančios lazerių spąstų sekcijos, tačiau jas įveikti nėra sunku. Lygių įvairovės stoką vėlgi atsveria nuostabus jų sujungimas, ypač Trial režime. Čia išmaišytuose lygiuose reikės praleisti nemažai laiko, jei norėsite keliauti tolesniais lygiais. Tam tikra prasme žaidimas apgaunamas, mat kovojate tiek, kiek reikia, ir keliate savo kostiumo galimybes. Tokie veiksmai yra būtini, nes žaidimas greitai sunkėja. Net ir Normal sunkumo lygyje teks paplušėti.

Kaip ir įprasta, Capcom negaili apdovanojimų už ilgalaikį žaidimą. Gavę Blackbird kostiumą tampate tokie galingi, kad vienu šaltu smūgiu eliminuojate daugybę robotų, tačiau tuo pat metu vienu šūviu galite būti mirtinai sužeistas. „Retro-hardcore", trumpiau sakant :).

Nelabai paaiškėjo, ar ne? Visiškai aišku ir negali būti. P.N. 03 — vienas originaliausių ir keisčiausių žaidimų, išvydusių „violetinio kubo" pasaulį. Greitas, su nepaprastų judesių ir atakų heroje, be didesnės įvairovės ir ypatingai „kietas" žaidimas suteikia naują prasmę „hardcore" terminui.

|Ryčka|



+ PRIVALUMAI

- + tik pažiūrėkite į Vanesą ir jos judesius!
- + dinamiškas veiksmas
- + kostiumai ir įvairūs patobulinimai

- TRŪKUMAI

- - nedidelė priešų įvairovė
- - gan monotoniška, pilka aplinka

Prieš pradedant žaisti reikia pačiam atlikti kantrybės ir mitrumo testus. Nepaisant trūkumų, Vanesos pasirodymai viską atperka.

IŠVADA 81

GARSAS 83
Karšti lazerių garsai susipina su šaltu robotų dužimo skambesiu.

MUZIKA 88
Aktyvūs techno ir drum 'n bass ritmai. Rekomenduojama turėti žemų tonų siųstuvą.

GRAFIKA 73
Spindinčios, bet nuobodokos aplinkos, neįdomūs priešai.

VALDYMAS 86
Pradžioje pasikankinate, po to išbandote vieną geriausių kovos sistemų.

ĮDOMUMAS 78
Stilingas veiksmas, nuostabios atakos, tik mažai įvairovės.

PATARIMAI

PSONE KODAI

TWISTED METAL 4

Dievo režimas: žemyn, kairėn, L1, kairėn, dešinėn.
Nesibaigiantys specialūs ginklai: trikampis, L1, žemyn, trikampis, aukštyn.
Galingesni specialūs ginklai: aukštyn, Start, apskritimas, R1, kairėn.
Ginklai greičiau šaudo: R1, L1, žemyn, Start, žemyn.
Greičiau atsistato sveikata: trikampis, L1, žemyn, trikampis, aukštyn.
Kompiuterio automobiliai nerenka sveikatos: L1, kairėn, dešinėn, apskritimas, dešinėn.
Labai maža sukibimo jėga: žemyn, trikampis, žemyn, L1, R1.
Visi renkami ginklai yra galios raketos: žemyn, žemyn, apskritimas, L1, kairėn.
Visi renkami ginklai yra sekančios raketos: R1, dešinėn, kairėn, R1, aukštyn.
Visi renkami ginklai yra napalmai: dešinėn, kairėn, R1, dešinėn, apskritimas.
Nėra rinkti sveikatos ir ginklų: apskritimas, Start, kairėn, L1, Start.

NBA LIVE 2003

Norėdami žaisti už šias žvaigždes, veikėjo susikūrimo ekrane veskite kodus:
B-Ritch — DOLLABILLS
Busta Rhymes — FLIPMODE
DJ Clue — MIXTAPES
Ghetto Fabulous — GHETTOFAB
Hot Karl — CALIFORNIA
Just Blaze — GOODBEATS

WARCRAFT 2: THE DARK SAGA

Žaisdami spauskite Start ir išsirinkite kodo opciją. Tada veskite kodus:

Kodas — Efektas
GLTTRNG — 10000 aukso, 5000 medienos ir 5000 naftos.
VLDZ — 5000 naftos.
TSGDDYTD — nepažeidžiamumas ir vienetų galios padidėjimas.
MKTS — greitos statybos ir tobulinimai.
VRYLTTL — visi burtai ir pilna mana.
DCKMT — pilni patobulinimai.
THRCNBNLYN — laimėti visą žaidimą.
NTTHCLNS — praleisti lygį.
NVRWNNR — įjungti visik pergal.
NGLS — įjungti magikus spstus.
NSCRN — išjungti pilną žemėlapį.
HTCHTXNS — greitesnis medžių kirtimas.
NTPRF — fone mirksi raudonos linijos.
YPTFLWRM — pralaimėti žaidimą.

PS2 KODAI

THE HULK

Options meniu pasirinkite Code Input ir veskite kodus:

Efektas — Kodas
Nepaeidiamumas — GMMSKIN
Regeneratorius — FLSHWND
Pilnas įniršio matuoklis — ANGMNGT
Nesibaigiantys pratsimai — GRNCHTR
Dviguba Halko HP — HLTHDSE
Dviguba priešų HP — BRNGITN
Pusė priešų HP — MMMYHLP
Vieno smūgio nužudymai — FSTOFRY
Išspręstas galvosūkis — BRCESTN
Atrakinti visus lygius — TRUBLVR
aisti kaip Pilkasis Halkas — JANITOR
Hulk Transformed kino iliustracijos — SANFRAN
Hulk vs. Hulk Dogs kino iliustracijos — PITBULL
Desert Battle kino iliustracijos — FIFTEEN
Hulk Movie F/X kino iliustracijos — NANOMED

THE GREAT ESCAPE

Lygių pasirinkimas:
Pagrindiniame meniu spauskite: kvadratas, L2, kvadratas, R2, apskritimas, R1, apskritimas, L1, L2, R2, apskritimas, kavadratas.

Nesibaigiantys šoviniai ir sveikata:
Sustabdykite žaidimą turėdami ginklą ir sveikatos reikmenis savo inventoriuje, tada spauskite: kvadratas, apskritimas, L2, R1, R2, L1, apskritimas, kvadratas, L1, R1, L1, R1.

Visi FMV intarpai:
Pagrindiniame meniu spauskite: L2, L1, kvadratas, apskritimas, apskritimas, R2, R1, kvadratas, kvadratas, apskritimas, L1, R1.

NO ONE LIVES FOREVER

Visi ginklai:
Eikite į meniu, laikykite L1 ir spauskite: X, kvadratas, X, apskritimas, L2, R2, X.

Misijų pasirinkimas:
Pagrindiniame meniu pažymėkite Load Game opciją. Laikykite L3+R3 ir spauskite X, kad patektumėte į Select Missions ekraną. Pasirinkite bet kurią misiją.

PATARIMAI

Tomb Raider: Angel of Darkness

PERĖJIMAS

Tiesiog negalime neaprašyti praėjusio numerio „Mėnesio žaidimo" perėjimo. Tiesa, jį dedame nepilną, nes ne visos *Angel of Darkness* vietos yra sudėtingos. Tikimės, jog padėsime jums įveikti sunkiausias šio žaidimo kliūtis.

6: SERPENT ROUGE'S MAIN ROOM

Nužudykite du ant scenos esančius sargybinius ir susirinkite jų ginklus. Susirinkite šokoladą nuo baro. Eikite scenos link ignoruodami visas duris. Dešinėje scenos pusėje yra gydomųjų tablečių. Užlipkite ant scenos ir pasiimkite plokštelę. Įjunkite muziką — taip pritrauksite daugiau sargybinių. Užmuškite juos ir susirinkite jų ginklus.

Užlipkite laiptais į antrąjį aukštą. Eikite į kitą pusę, kurioje rasite dėžėmis užblokuotus laiptus. Netoliese yra metalinė dėžė. Pastumkite ją į centrą ir pasinaudokite belipdami ant metalinių konstrukcijų. Įsibėgėkite ir šokite į kitą metalinių konstrukcijų pusę. Taip papulsite į trečiąjį aukštą. Eliminuokite pasirodžiusį sargybinį. Jūs turite užšokti ant judančios metalinės konstrukcijos ir tada nušokti į kitą pusę. Užlipkite kairiąja konstrukcija į viršų ir eikite iki kairiojo kampo. Peršokite į kitą pusę. Iš ten šokite į balkoną. Užlipkite šalia esančiomis kopėčiomis į viršų. Leiskitės nuožulnia atbraila žemyn, tačiau nenukriskite. Priartėję prie pabaigos šokite į kitą pusę. Pasukite į kairę. Įsibėgėkite ir šokite ant struktūros, esančios prieš jus. Nusikabarokite į kairę tiek, kol galėsite užlipti į viršų. Šokite ant žemesnės platformos ir spirkite į tiltelį, kad jis nukristų. Kol kas nelipkite ant jo. Atsidarys dešinėje esančios kabinos durys. Nulenkite kairiąją svirtį du kartus, o dešiniąją vieną kartą. Eikite lauk ir bėkite pro tiltelį, užlipkite kopėčiomis į viršų. Pasižiūrėkite į lempą, esančią kairėje, ir pasiimkite dėžutę, kurią turite nunešti Pierui.

Prieš nusileisdami kopėčiomis žemyn, nužudykite prie kabinos esantį sargybinį. Sugrįžkite į kabiną. Jei norite pabaigti lygį, atidarykite žaliąsias duris.

PARISIAN GHETTO (TREČIASIS VIZITAS)

Eikite iš Šv. Aikardo bažnyčios į Renne parduotuvę. Ji yra pietvakarinėje „ghetto" dalyje. Pasitikrinkite užrašų knygutėje tikslų adresą. Eikite vidun ir nusileiskite laiptais žemyn. Paimkite Renne piniginę ir išnagrinėję ją susiraskite popieriaus skiautę, ant kurios užrašytas kodas. Kitoje kambario pusėje yra bomba, bet jūs ignoruokite ją. Įvedę kodą (14529) atidarykite metalines duris. Susirinkite viską, ką tik rasite viduje. Būkite atsargūs, kadangi vos tik pasiimsite paskutinįjį daiktą, aktyvuosis bomba. Kuo greičiau atidarykite saugyklos duris ir eikite iki medinių grindurių. Šokite į vidų. Bėkite tiesiai ir kriskite į didžiulį vamzdį. Bėkite juo ekrano link kaip galima greičiau, kadangi ugnis veršis jums iš paskos. Jei suspėsite pabėgti, baigsite lygį.

10: LOUVRE STORM DRAINS

Nusileidę žemyn eikite tiesiai. Nužudykite žiurkę. Pasiimkite šokoladą. Iš pradžių pasukite į kairę ir pasiimkite didelę gydomąją pakuotę. Grįžkite atgal ir pasukite į dešinę. Eikite tiesiai ir žudykite peles. Eikite tol, kol pasieksite vietovę su krentančiu vandeniu.

Šioje vietoje jūsų užduotis užsukti 6 čiaupus ir sustabdyti vandenį.

Nužudykite žiurkę, esančią kairiojoje vietovėje. Užlipkite lietvamzdžiu, esančiu šalia dviejų

didžiulių vamzdžių. Užlipkite ant platformos ir jos gale paspauskite jungiklį. Nusileiskite lietvamzdžiu žemyn ir eikite į kairįjį tunelį. Pasukite į dešinę ir užlipkite nedidelėmis kopėčiomis. Pasukite ventiliatorių du kartus, kad Lara taptų pakankamai stipri. Šliaužkite į šachtą, esančią už ventiliatoriaus. Eikite tiesiai į kitą pusę. Užsukite prieš jus esantį pirmąjį čiaupą. Grįžkite į vietovę su krentančiu vandeniu. Užlipkite lietvamzdžiu dar kartą. Šį kartą pasinaudokite juodai geltona atbraila, kad pasiektumėte platformą, esančią kitoje pusėje. Turėtumėte pamatyti antrąjį čiaupą. Užsukite jį. Dar kartą nusileiskite lietvamzdžiu žemyn ir eikite į tunelį, esantį kairėje. Eikite pro atidarytas duris ir susirinkite amuniciją. Kitame kambaryje yra trečiasis čiaupas. Prieš užsukdami čiaupą, užmuškite žiurkę. Nusileiskite kopėčiomis žemyn. Eikite tiesiai, tada pasukite į kairįjį posūkį. Plaukite pro skylę, esančią vietovės viduryje.

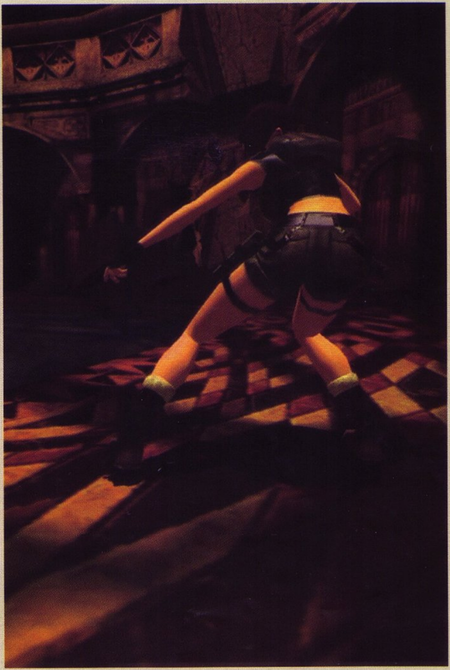
Plaukite tol, kol praplauksite du posūkius. Iškilkite dideliame apvaliame kambaryje. Sulūžusia platforma išlipkite iš vandens ir eikite tol, kol Lara pasakys, kad ji gali lipti. Virš tos vietos yra plonas metalinis vamzdis. Užsikabinkite už jo ir judėkite į kitą pusę. Pasileiskite tik tada, kai būsite virš juodai geltonos atbrailos. Ketvirtasis čiaupas yra kairėje. Užsukite jį. Pasinaudokite plonu metaliniu vamzdžiu dar kartą. Užlipkite ant sulūžusios platformos, eikite aplink ją praeidami didžiulį tunelį ir šokite penkto čiaupo link.

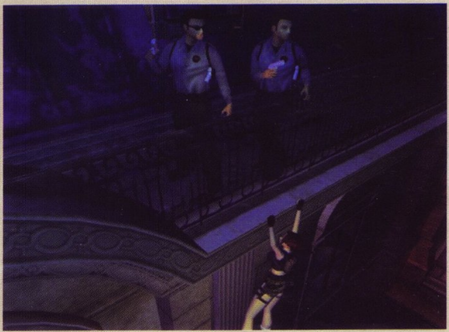
Dabar pasidairykite durų, esančių kitoje pusėje. Šokite atgal prie tunelio įėjimo ir eikite platforma iki durų. Įsibėgėkite ir šokite prie jų. Atidarykite duris ir eikite koridoriumi, pakeliui susirinkdami amuniciją. Vos tik išėję iš koridoriaus suprasite, kad sugrįžote į vietovę su krentančiu vandeniu, tik į aukštesnę platformą. Eikite aplink, į kitą pusę, ir eikite dešinėn. Pasinaudokite plonu metaliniu vamzdžiu ir pasiekite paskutinįjį čiaupą. Užsukite jį. Grįžkite atgal ir apeikite platformą į kitą pusę. Šokite į tunelį ir atidarykite duris.

11: LOUVRE GALLERIES

Vos prasidėjus lygiui jūsų užrašų knygutė pasipildys nauju įrašu. Nauja užduotis yra pasiekti Caviero ofisą. Lipkite laiptais į viršų. Priešais turėtumėte pamatyti duris. Šalia yra kamera. Pasistenkite nepatekti į jos matomumo lauką. Kol kas šių durų atidaryti negalite, todėl pasisukite į dešinę ir nužudykite sargybinį. Užlipkite laiptais į viršų ir eikite koridoriumi iki pat galo. Atidarykite duris. Tai pirmas ekspozicijos kambarys ir jame pilna lazerių.

Jei paliesite lazerį, durys kitoje pusėje užsirakins ir pasirodys sargybiniai. Norėdami išjungti aliarmą, turite įjungti jungiklį, esantį ant dešiniosios sienos. Užduotis: pasiekti duris nepaliestus lazerių. Jūs turite užšokti ant akmens kairėje sienoje. Pasinaudokite atbraila ir peršokite per pirmuosius lazerius. Užlipkite ant ekspozicijos, esančios centre. Dabar turite įsibėgėti ir užšokti ant kitos ekspozicijos. Palaukite, kol judantys lazeriai nusileis žemyn, ir šokite. Šokite ant kitos ekspozicijos, kai tik besijunginėjantys lazeriai išsijungs. Pasukite į kairę ir pasikabinkite ant dešinės ekspozicijos pusės. Pasileiskite kitoje ekspozicijos pusėje. Per sekančius lazerius peršoksite užlipę ant ekspozicijos. Atidarykite duris.





Kitame kambaryje kamera judės ratu. Prašliaužkite pro kryžiaus formos lazerius ir įsijunkite sėlinimo režimą. Pro kitus lazerius praeisite prisiglaudę prie sienos, tačiau pasisaugokite sargybinių. Jūs galite eliminuoti sargybinį, tačiau reikia sulaukti tinkamo momento. Palaukite, kol jis eis į dešinę. Tada eikite pro lazerius ir sugriebkite sargybinį iš nugaros. Atidarykite duris. Čia taip pat yra kamera.

Pasižiūrėkite į duris, esančias priešingame nuo kameros kampe. Jūs dar negalite jų atidaryti, tačiau jūsų užrašų knygutė pasipildė nauju įrašu.

Eikite pro dešiniąsias duris. Prieš eidami į kitą kambarį, įsijunkite sėlinimo režimą. Eikite už sargybinio ir pasirūpinkite juo :). Pamatysite Džokondą, apsuptą daugybės lazerių. Jei paliesite lazerį, patalpa prisipildys nuodingų dujų. Turite pasiekti ventiliacijos angą, esančią virš paveikslo. Pastumkite mažąją ekspoziciją į kampą. Po to stumkite didesnę ekspoziciją į patalpos vidurį, kol negalėsite jos pajudinti. Panaudokite kortelę kortelių skaitytuve ir lipkite ant didesnės ekspozicijos viršaus. Įsibėgėkite ir šokite, pasikabinkite ant atbrailos virš paveikslo. Kol lazeris vėl įsijungs, įliskite į ventiliacinę šachtą. Jūs turite maždaug 15 sekundžių, kad pasiektumėte kraštą. Įlindę į šachtą pasukite dešinėn.

14: HALL OF SEASONS

Vienas labiausiai erzinančių žaidimo lygių. Pasisaugokite skeletų, esančių pagrindiniame kambaryje. Pirma, susiraskite spaudimo panelę, esančią vietovės centre. Atsistokite ant panelės. Atsidarys už jūsų esančios trejos durys. Eikite pro kairiąsias ir paspauskite jungiklį. Eikite pro didžiąsias duris.

SUB-LYGIS 1: NEPTUNE'S HALL

Pasisaugokite ugnies kareivių ir susirinkite amuniciją. Eikite į galinį kambarį ir nerkite į vandenį. Plaukite tol, kol kelias atsivers į didelį kambarį. Čia yra arkinis praėjimas, apsaugotas siūbuojančiais kardais. Pasisaugokite jų ir paspauskite jungiklį. Plaukite atgal ir grįžkite į kambarį su sargybiniu.

Jungiklis vandeniu užpildys kambaryje esančią skylę. Išsisaugokite žaidimą ir nerkite.

Paspauskite jungiklį ir plaukite atgal. Plaukite iki Neptūno biusto ir lipkite į duris, esančias priešais jį. Pasiimkite gydomąsias priemones.

Eikite tuneliu toliau. Iš sienų pradės šaudyti strėlės. Pasisaugokite jų. Praėjus strėlių lauką kelias pasidalins į dvi puses. Plaukite į dešinę ir įkvėpkite oro. Nerkite atgal ir plaukite į kairę. Pakeliui susirinkite amuniciją. Šone yra vožtuvas. Atidarykite jį.

Plaukite į viršų, atsidursite vietovėje su Neptūno biustu. Plaukite po juo ir iškilkite prie kario. Gausite pirmąjį elementinį akmenį.

Grįžkite į pagrindinę salę. Atsistokite ant plytelės su palinkusiomis linijomis. Atsidarius durims eikite pro dešiniąsias.

SUB-LYGIS 2: BREATH OF HADES

Bėkite laiptais žemyn ir pasukite į dešinę. Pastumkite sieną ir susirinkite amuniciją. Paspauskite jungiklį. Nušokuokite į kitą pusę. Pasiimkite brangakmenį ir grįžkite atgal.

Grįžkite į pagrindinę salę. Lipkite ant plytelės su žvaigžde. Eikite pro kairiąsias duris.

SUB-LYGIS 3: THE SANCTUARY OF FLAME

Pasiimti brangakmenį — lengviausia šio puslygio dalis. Einant į priekį kambarys užsiliepsnos. Jei Lara bus nuėjusi nepakankamai toli, ji užsidegs.

Po to šokuokite į kitą platformos pusę. Žinokite, kad kartais platformos skęsta arba sprogsta. Kai pasiimsite brangakmenį, iš ugnies iškils nedidelės platformos. Šokuokite jomis atgal.

Pagrindinė salė. Atsistokite ant paskutiniosios panelės. Eikite pro viduriniąsias duris.

SUB-LYGIS 4: WRATH OF THE BEAST

Kai tik įeisite į kambarį, didžiulė statula nukris ir visos grindys pasidarys nestabilios. Eiti į priekį turite atsargiai ir įsijungę sėlinimo režimą. Neikite tiesiai. Eikite į kairę. Prieš pradedant kristi šokite ant kitos platformos. Nuo čia paprasčiausiai eikite iki durų ir tikėkitės, kad viskas, prie ko prisiliesite, pradės byrėti ir griūti. Paėmus akmenį bus „lengviau". Grindys vėl stabilios, tačiau visur pilna ugnies kareivių. Jei užsidegsite, bėkite prie nedidelio fontanėlio. Paspauskite jungiklį, kurį saugo kareiviai, ir eikite atgal.

TOMB OF THE ANCIENTS REVISITED

Einant kambariu, jis prisipildys vandens. Plaukite pro lubas į viršų, į pagrindinį kambarį. Nerkite atgal ir susiraskite skylę, pro kurią patekote į vidų. Lįskite pro ją lauk.

ARCHEOLOGICAL DIG SITE REVISITED

Bėkite į priekį ir užlipkite ant dėžės. Peršokite tvorą ir eikite pro dešinėje esančias duris.

15: THE GALLERIES UNDER SEIGE

Užlipkite laiptais į viršų ir grįžkite į Luvrą. Išsitraukite ginklą ir eikite į viršų. Eliminuokite keletą vyrukų. Dabar jums prireiks respiratoriaus.

Eliminuokite tarpduryje esantį vyruką ir pasiimkite jo ginklą. Eikite į kambarį, kuriame anksčiau buvo lazeriai. Pačioje kambario pabaigoje pasukite į kairę ir lipkite laiptais į viršų. Eikite pro pirmas dešinėje pusėje esančias duris. Dėžėje, esančioje už stiklinių durų, rasite respiratorių.

Eikite iš kambario ir nusileiskite kairėje esančiais laiptais žemyn. Eikite pro duris ir eliminuokite priešininkus salėje. Eikite pro kairiąsias duris. Nusileiskite laiptais žemyn į pagrindinį kambarį. Eikite pro atviras duris.

16: VONCROY'S APARTMENT

Susirinkite kambaryje esančią amuniciją. Išspirkite duris, esančias už laiptų. Tai padės Larai sustiprėti. Lipkite laiptais į viršų. Susirinkite vonioje esančią amuniciją. Lipkite laiptais į viršų ir eikite į miegamąjį. Spintoje rasite

dar amunicijos. Nusileiskite žemyn spiraliniais laiptais ir eikite lauk iš pastato. Pasisaugokite lazerių. Eikite į priešingą salės pusę, pasukite ir eikite lauk.

Dešinėje yra durys. Eliminuokite už jų esantį vyruką. Susirinkite jo daiktus.

Pro visus lazerius galima praeiti paprasčiausiai šokinėjant. Kai pasuksite už kampo, aktyvuosis sprogmenys. Pasukite į dešinę ir atsargiai nušokite nuo laiptų žemyn, į tarpą tarp bėgių. Susirinkite ten esančią amuniciją. Išsisaugokite žaidimą. Lipkite laiptais atgal. Dar liko keletas lazerių.

Bėkite tiesiai ir eikite pro duris. Bėkite pro duris dešinėje. Dabar sunkioji dalis. Peršokite pro vieną iš lazerių ir pasislėpkite už kairiųjų durų. Išsisaugokite žaidimą ir eikite eliminuoti žudiko.

17: THE MONSTRUM CRIMESCENE

Raudonoje mašinoje sėdi reporteris. Pasikalbėkite su juo. Jūsų atsakymai:

1. The big one with the snow on top?
2. Just tell me what you have on the art dealer.
3. You say he found something? A painting perhaps?
4. Keep talking until the money runs out.
5. All of them?

Už reporterio yra slėnis. Bėkite į jį ir nužudykite banditą. Jis pames kūjį. Bėkite atgal pro reporterį. Toliau pro fontaną. Bėkite į alėją, esančią kitoje pusėje. Nužudykite ten esantį vyruką. Pakeliui turėtumėte rasti užsikirtusias duris. Atidarykite jas pasinaudoję kūju. Eikite toliau, kol užsikraus nauja aplinka. Bėkite iki tunelio galo ir pasukite į dešinę. Lįskite pro kairėje pusėje išsprogdintą sieną ir užlipkite laiptais. Viršuje eikite pro duris.

Eikite pro kambaryje esančias duris. Pateksite į didžiulį kambarį, pripildytą įvairių artefaktų. Lipkite spiraliniais laiptais į viršų ir bėkite į kitą kambario pusę. Čia rasite komodą, kurią reikia pastumti. Tai padės Larai tapti stipresne. Lipkite ant komodos ir kabarokitės ant pastolių. Prisitraukite iki kito pastolių aukšto. Įsibėgėkite ir šokite ant kitoje pusėje esančios platformos. Šokite ant tolimesnės ir dar kitos. Čia patraukite grandinę — tai atidarys apatiniame aukšte esantį kabinetą. Leiskitės žemyn ir susirinkite amuniciją. Lipkite atgal į viršų.

Patraukite kitą grandinę. Apačioje esančiame laikrodyje užsižiebs skaičius 3. Leiskitės žemyn ir susiraskite senelio laikrodį. Pasukite rodyklę iki trijų. Ant grindų esantis laikrodis pavirs į laiptus. Leiskitės jais žemyn. Bėkite tiesiai prie stalo ir pasiimkite lapą popieriaus. Jame rasite panelės, esančios prie paveikslo, kodą (31597). Paveikslas pasitrauks į šoną, ir Larai atiteks paskutinioji graviūra. Lipkite laiptais aukštyn ir eikite lauk pro duris.

Leiskitės laiptais žemyn. Kairėje yra raudonos durys. Eikite pro jas lauk. Užlipkite laiptais ir pasikalbėkite su reporteriu.

19: THE BIO-RESEARCH FACILITY

Bėkite tiesiai pro duris. Pasikalbėkite su sodininku. Nuo šiol pasisaugokite piktavalių augalų. Kai būsite pasiruošę, paspauskite jungiklį, esantį fontano skulptūroje. Eikite pro įėjimo duris ir pasukite į dešinę.

Eikite iki kopėčių. Lipkite į viršų ir susirinkite amuniciją. Paspauskite jungiklį. Eikite iki kambario, esančio už fontano. Eikite į vidų ir paspauskite geltoną mygtuką. Eikite į kitą vietovę. Ten rasite keistus vamzdelius su mėginiais. Jie seks paskui Larą.

Kai tik įeisite į kambarį, humanoidai pradės atakuoti. Nužudykite juos. Lipkite laiptais į viršų ir nužudykite vabalus. Susirinkite amuniciją. Leiskitės atgal ir lipkite į viršų kitoje pusėje esančiais laiptais. Susirinkite amuniciją ir čia. Kitoje pusėje užsukite du čiaupus. Eikite atgal.

Eikite į vamzdį ir pasileiskite. Lara nusileis į vandenį. Lipkite iš jo ir eikite pro duris. Nučiuožkite žemyn ir užsikabinkite už kopėčių dar nenukritus. Kopėčių viršuje susirinkite amuniciją ir eikite pro duris. Eikite tuneliu. Atidarykite duris ir eliminuokite viduje esantį vyruką. Neikite į vandenį, jei tik to galite išvengti.

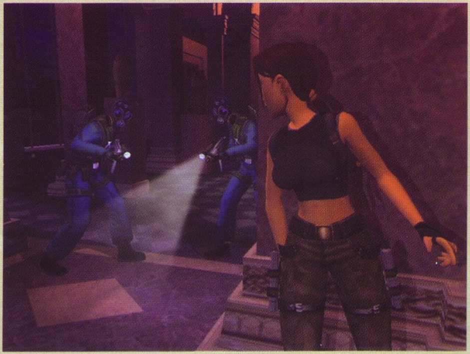
Eikite tiesiai, kol prieisite sugriuvusią platformą, peršokite į kitą pusę. Palipkite laiptais į viršų, po to pakilkite kopėčiomis. Susirinkite amuniciją ir leiskitės kopėčiomis žemyn. Peršokite per tarpą ir leiskitės laiptais žemyn. Eikite tiesiai, kol prieisite vamzdį. Šokite į jį. Susirinkite amuniciją ir pasukite sklendę. Grįžkite atgal ir šokite pro tarpą. Priverskite Larą atsiremti į sieną ir pralįskite pro vamzdį. Lipkite į viršų ir nusikabarokite į kairę. Prisitraukite, kai tik galėsite. Bėkite ir užšokite ant platformos su bėgiais.

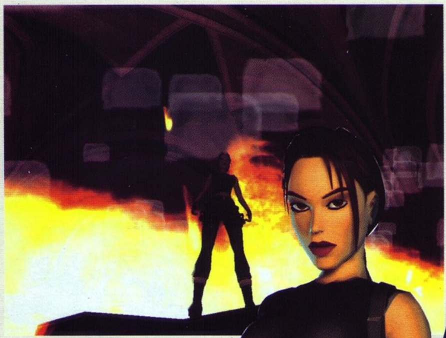
Nusileiskite kopėčiomis žemyn ir paspauskite geltoną mygtuką prie durų. Eikite į vidų ir paspauskite dar vieną jungiklį, kad galėtumėte patekti į kitą kambarį. Lipkite laiptais į viršų. Pristumkite stalą prie paveikslų. Užsukite reikiamą sklendę, kad galėtumėte eliminuoti priešininką.

Eikite į dešinę ir eliminuokite ten esantį vyruką. Pasiimkite jo pasą.

Eikite į centrinę vietovę ir lipkite kopėčiomis į viršų. Čia rasite duris, kurių Lara negali atidaryti. Eikite teisiai ir šokinėdami per platformas pasiekite stogą. Čia pašokite ir užsikabinkite už tvoros. Eliminuokite čia esantį vyruką. Bėkite aplink medį ir šokite į mažą tarpą. Kai peršoksite į kitą pusę ir susirinksite amuniciją, Lara taps stipresnė. Eikite iki didesnio tarpo. Gerai įsibėgėkite ir šokite, kitoje pusėje pasikabinkite. Eikite keliu, užkilkite į viršų. Eikite toliau ir susirinkite negyvų sargybinių pasus.

Apatiname aukšte už centrinių kopėčių yra durys. Viduje pasiimkite visas tris kortas. Atsidarys durys ir užsikraus





nauja vietovė. Nusileiskite laiptais žemyn. Eikite į mažytį kambarį. Paspauskite geltoną jungiklį ir bėkite į kitą mažytį kambarėlį.

21: MAXIMUM CONTAIN-MENT AREA

Bėkite į priekį ir eikite pro metalines duris. Nuo durų eikite į dešinę ir sustokite prie paskutiniųjų metalinių durų. Kurtis turėtų gauti naują kodą (17068). Šis kodas atrakins metalines duris, prie kurių jūs sustojote.

Viduje rasite lavoną, pas kurį rasite dar vieną kodą. Lipkite lauk ir pasukite pro duris kairėje pusėje. Susirinkite amuniciją. Eliminuokite pasirodžiusį priešininką. Pasukite į kairę ir eikite sale iki durų. Pasinaudokite kortele, kad patektumėte į naują vietovę.

Vaikščiokite po kambarius, susirinkite amuniciją ir eliminuokite pasirodančius priešininkus.

Eikite iki durų, kurioms reikia asmens identifikavimo kortelės. Eikite į vidų ir stebėkite filmuką.

KURTIS' BOSO KOVA

Lygio tikslas — vengti priešininko atakų ir paprasčiausiai „užpildyti jį švinu". Po kelių raundų priešininkas nukris tarsi negyvas. NEAPSIKVAILINKITE. Po kelių sekundžių jis atsikels ir įlis į ventiliacijos angą. Po to jis pasirodys įvairiose vietose. Tęskite kovą ir po kokių 5–6 kartų Kurtis pribaigs priešininką su durklu. Viskas. Kova baigta. Paspauskite jungiklį kambaryje ir žiūrėkite filmuką.

26: ECKHARDT'S LAB—THE FINAL LEVEL

Eikite tiesiai, kol Lara jau nebegalės toliau paeiti. Kairėje turėtumėte pamatyti atbrailą. Šokite ant jos, kol ašmenys nepasiekė Laros. Nuo čia šokite į kitą pusę. Jūs turėtumėte nušokti nepaliesti. Eikite į kambarį. Tai ir yra laboratorija.

Šiame kambaryje turite rasti tris alchemines stiklines. Nelieskite jokių skysčių. Lipkite laiptais į viršų. Už medinės stuktūros, esančios prie laiptų, rasite pirmąją alcheminę stiklinę. Paspauskite jungiklį, esantį prie grotų ant grindų. Pasirodys keletas priešininkų. Eliminuokite juos. Narve rasite antrąją alcheminę stiklinę.

Stovėkite ant narvo, kadangi tik ten vanduo Laros nepasieks. Apsidairykite. Turėtumėte rasti nišą, į kurią galite įlįsti. Ten rasite trečiąją stiklinę. Lipkite siena į viršų. Ten sutiksite priešininką, eliminuokite jį.

Bėkite iki medinės struktūros ir įdėkite pirmąją stiklinę. Lipkite kopėčiomis į viršų ir bėkite iki antro aukšto struktūros, ten įdėkite antrąją stiklinę. Nusileiskite žemyn. Trečioji vieta yra prie verdančio vandens baseino. Kai tik įdėsite trečiąją stiklinę, vanduo atšals. Šokite į vandenį.

Dugne rasite durklą/kristalą, kurio taip norėjo Kurtis. Pasiimkite jį ir plaukite į paviršių. Dešinėje pusėje esančios durys yra atsidariusios. Eikite pro jas iki pat kitų durų. Išsisaugokite žaidimą. Bėkite į kambario vidurį ir žiūrėkite filmuką.

BOSAS 1: ECKHARDT

Laikykitės toliau nuo kraštų. Venkite priešininko atakų šokinėdami į šonus. Nešaudykite į jį. Kol kas jis dar nepažeidžiamas. Kai tik priešininko sukurtos būtybės susilies, pradėkite šaudyti. Kai tik priešas nukris, pribėkite prie jo, ir Lara įsmeigs durklą. Kai trys durklai bus įsmeigti, kova bus baigta.

BOSAS 2: KARAL

Šiam mūšiui neprireiks jokių ginkų. Prieikite prie Eckhardto kūno ir pasiimkite jo ranką. Kairėje yra jungiklis, paspauskite jį. Pasirodys kopėčios, užlipkite jomis į viršų ir venkite priešininko šūvių. Apibėkite aplink aplinką ir užlipkite dar vienomis kopėčiomis. Priekyje dar vienos kopėčios. Pačiame viršuje bėkite į priekį iki pat Sleeperio. Užšokite ant jo. Štai žaidimas ir baigtas.

technika

SONY ATMINTIES KORTELĖ SUJUNGTA SU TV

Neseniai *Sony* paskelbė savo ketinimus lapkričio 1-ąją Japonijos rinkai pristatyti *PEGA-VR100K*. Šis įtaisas turi TV tiunerį ir gali įrašyti televizijos programų turinį į *Sony* atminties kortelę. Įrašytą medžiagą galima žiūrėti per *Sony Clie* delninukus. Pasak *Sony*, įtaisas gali įrašyti iki 130 TV programų. Kompanija dar nepaskelbė įtaiso kainos, bet analitikai teigia, kad jis turėtų kainuoti apie 260 JAV dolerių.

Kiek vėliau, lapkričio 10, *Sony* planuoja Japonijoje pradėti *MSV-A1* pardavimus. Tai nešiojamas televizorius su 2,5 colių LCD ekranu ir moliusko geldelės dizainu. Televizoriukas kainuos apie 400 JAV dolerių ir taip pat galės įrašyti TV programas į atminties kortelę. Šiuo metu *Sony* yra išleidę įvairių *Memory Stick Pro* versijų, kurių didžiausia gali saugoti iki 1 GB duomenų ir kainuoja 600 USD.

Anksčiau paskelbtoje *PSX* konsolėje — PS2 tipo konsolė su papildomomis multimedia funkcijomis (tarp jų ir 120 GB kietuoju disku). Įtaisas turės ir palydovinį TV tiunerį ir galės įrašyti televizijos programas perrašomuoju DVD disku.

Sony dabar labai stumia „suėjimo" idėją: bendrą įvairių vartotojų elektronikos įtaisų veikimą bei sąsajas tarp jų, gavusią *Sony Dream World* pavadinimą. Čia patenka ir *PlayStation Portable*, kuris taip pat galės dalytis įrašyta medžiaga su minėtais ir kitais įtaisais.

Sony dar nepaskelbė PSP suderinamumo su **PEGA-VR100K** ar galimybės įrašyti televizijos programas per atminties kortelę. Taip pat oficialiai nepatvirtintos ir kitos PSP galimybės: įrašų perkėlimas tarp *PSX* ir *PSP* (per abiejų įrenginių USB 2.0 jungtis) ar suderinamumas su nauja *Sony online* muzikos paslauga *Sony Music Box* (planuoja pasirodyti kitų metų pavasarį). Tačiau Sony gali žiūrėti į PSP kaip į platformą, kuri leis žiūrėti įrašytas televizijos ir kitas programas, išnaudojant 4,5 colių PSP LCD ekraną, atminties kortelę ir USB 2.0 jungtį.

PS2 GALIMA ŽAISTI IR AUTOMOBILYJE

Pirmą kartą nuo konsolės pasirodymo žaidėjai gali saugiai įjungti *PlayStation 2* konsolės ir *Joytech PS2* 7,2 ar 5,6 colių spalvoto monitoriaus maitinimą į cigarečių degiklio lizdą automobilyje.

Išradingas *Joytech In-Car Adapter* 12 voltų cigarečių degiklio lizdo generuojamą įtampą verčia į pastovią 230 voltų įtampą, reikalingą konsolei ir monitoriui. *Joytech PlayStation 2 In-Car Adapter* pasirodys spalio mėnesį ir kainuos apie 40 eurų.

Piteris Džeksonas, *Joytech* produktų vystymo vadovas, pasakoja apie technines kliūtis, su kuriomis kovėsi komanda kurdama adapterį: „Kitaip nei *GameCube* konsolė, *PlayStation 2* neveikia su 12 voltų įtampa, todėl adapteriui reikia patikimai ir saugiai perversti įtampą, neapkraunant automobilio akumuliatoriaus galios. Mums buvo be galo svarbu, kad adapteris sugebėjo versti galią ne tik konsolei, bet ir mūsų monitoriams. Taip žaidėjas gali turėti visą pramogų sistemą automobilyje. Techniškai *Adapter* yra ypatingai pažangus produktas, nuolat stebintis automobilio akumuliatoriaus galią ir indikatoriais perspėjantis žaidėją apie nesutapimus. Esant mažiausiam nutekėjimui, Adapter pats automatiškai atjungia visą galią".

Rėjus Smitas, *Joytech* Jungtinės Karalystės pardavimų vadovas, komentavo produktą supantį susidomėjimą: „Mūsų *PlayStation 2* monitoriai kompanijai atnešė didelę sėkmę ir toliau yra geriausiai parduodamas išorinis įtaisas. Tačiau nuo pat šio produkto pasirodymo tiek žiniasklaida, tiek vartotojai ir perpardavėjai reikalauja sprendimo žaidimui automobilyje. Aš patenkintas, kad mes galime žaidėjams pasiūlyti tokį produktą ir, manau, jis sulauks tokios sėkmės, kokios nusipelno".

NAUJA KONSOLIŲ IR PC MONITORIŲ JUNGTIS

Venom paskelbė apie Europoje pasirodysiantį universalų konsolių ir PC monitorių jungties adapterį. Įtaiso kaina sieks apie 90 JAV dolerių, ir jį bus galima naudoti su *PlayStation*, *PS2*, *Xbox* ir *GameCube* konsolėmis. Žaidėjai galės jas perjunginėti vieno mygtuko paspaudimu. Adapteris priima bet kokį PAL ar NTSC sistemos video signalą ir verčia jį į RGB išėjimą VGA monitoriui.

PRO MINI 2

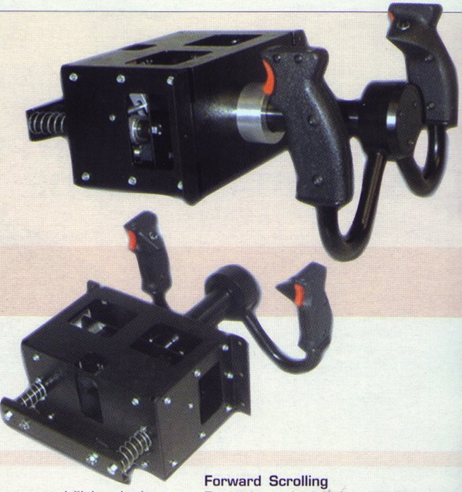
Intec sukūrė naują seriją pultelių konsolėms. Jie turi visas savybes, kuriomis pasižymi standartiniai pulteliai, tik yra maži. *Pro Mini 2* pulteliai turi analogines rankenėles, vibracijos kontrolės jungiklį, režimo indikatorių ir du motorus, suteikiančius šoko funkciją. Be to, juos galima programuoti. Didžios savybės mažame dydyje, taip sakant.

Pro Mini 2 pulteliai turėtų pasirodyti spalio mėnesį.

DEBIUTUOJA NAUJI LOGITECH PULTELIAI

Logitech JAV pristatė du naujus valdymo pultelius PS2 konsolei. *Extreme Action* pultelis turi odines rankenas, metalo apdailą, turbo režimą, apie 3 metrų ilgio laidą ir auksu padengtas jungiamųjų elementų įsagas. Pultelio kaina — apie 25 JAV dolerių. Pigesnis ir paprastesnis variantas — *Action* pultelis — turi turbo režimą ir gumines rankenas. Europines kainas ir pasirodymo datas kompanija turėtų paskelbti netrukus.

ŽODYNAS RAIDĖ F



Famicom
Sutrumpinimas, reiškiantis *FAMily COMputer*. *Famicom* yra Japoniškas *Nintendo Entertainmens System* (NES) pavadinimas.

Fatality
Specialus judesys, kurį galima atlikti muštynių žaidimuose, ypač *Mortal Kombat* serijoje, pasibaigus kovai. Rezultatas — grafinė pralaiminčio veikėjo mirtis. Yra ir kitų variantų, pavyzdžiui, *Animality*, kur veikėjas pasiverčia gyvūnu prieš užmušdamas priešininką. *Babality*, kur pralaimėtojas pasiverčia į vaiką. „Draugystės" judesiai, kur veikėjas padaro ką nors kvailo, pavyzdžiui, duoda autografą pralaimėtojui.

Fighting Game
Žaidimas, susidedantis iš kovų vienas prieš vieną tarp dviejų veikėjų, kurių vieną valdo žaidėjas, kitą kompiuteris arba kitas žaidėjas. Muštynės gali būti tik rankomis–kojomis, tačiau veikėjai gali naudoti ir ginklus arba antgamtines galias, pavyzdžiui, mėtyti ugnies kamuolius.

Fill Rate
Užpildymo dažnis yra dažnis, kuriuo pikseliai piešiami į ekrano atmintį. *Fill rate* yra įprastas matavimas, iliustruojantis dabartinių grafinių procesorių galimybes. Jis priklauso nuo atminties magistralės pločio, atminties operacijų greičio ir procesoriaus galimybės pripildyti atminties sąsają operacijomis. Užpildymo dažnis matuojamas mega pikseliais per sekundę.

Firs Party
Techninės sistemos gamintojas. Šis terminas naudojamas aprašyti programinės įrangos kilmę sistemai. *First party* programinę įrangą kuria gamintojas. Pavyzdžiui, *Sony* yra *First Party* leidėjas *PlayStation* ir *PS2* sistemoms.

First Person
Perspektyva, kurioje žaidėjo veikėjas nerodomas ekrane, o vaizdas toks, tarsi žaidėjas „matytų" tai, ką iš tiesų daro žaidimo aplinkose. Tarsi žiūrėtų veikėjo akimis.

Flat Shading
Poligono su vienoda spalva visame matomame paviršiuje atkūrimas.

Flicker
16 bitų sistemų problema. Kada ekrane vienu metu pasirodo per daug „spraitų", veikėjai pradeda mirksėti ir dingti iš ekrano. Panašiai kaip poligonų trūkčiojimas dabartinėse sistemose.

Flight Sim
Simuliatorius, bandantis atkartoti skrydį lėktuvu. Žaidimas gali būti paremtas tikromis oro transporto priemonėmis (*Falcon 3.0*, *Apache*) ar įsivaizduojamomis (*Wing Commander* serija), tačiau jame turi būti akcentuotas tikroviškumas ir prikišta kuo daugiau detalių.

Flight Yoke
Lėktuvo vairalazdė — valdymo pultas, panašus į tikrą vairalazdę, naudojamą lėktuvuose. Toks pultas suteikia didžiausią tikroviškumą skrydžio simuliatoriuose. Dažniausiai vairalazdės būna analoginės.

Flipper
Nintendo GameCube 202,5 MHz grafinis lustas, sukurtas *ATI* kompanijos.

FMW
Full Motion Video — animacijos intarpai, pradėti naudoti atsiradus CD laikmenoms. Yra sukurta žaidimų, sudarytų vien tik iš *FMV* sekų, tačiau jie gan prasti.

Forward Scrolling
Perspektyva, kurioje fono objektai artėja žaidėjo „link". Tokią sistemą naudoja *Space Harrier*, *Afterburner*, *Burning Force* žaidimai. Tai skiriasi nuo pirmojo asmens 3D žaidimų, nes vaizdas sudarytas iš 2D „spraitų".

Framerate
Skaičius, nurodantis visiškai užbaigtų kadrų ekranų nupiešimą per sekundę (FPS). Aukštesnis kadrų dažnis suteikia sklandesnį judėjimą.

Frames Per Second (FPS)
Matavimas, kiek kadrų nupiešiama per sekundę ekrane. TV ir kino ekranuose standartiškai rodomi 24 kadrai per sekundę. Kuo daugiau kadrų per sekundę, tuo tikroviškiau ekrane atrodo judėjimas. Daugelis senesnių žaidimų veikia mažesniu nei 30 FPS dažniu, tačiau naujos kartos konsolės atkuria apie 60 FPS.

Full Scene Anti–aliasing
Anti–aliasing yra grafinė procedūra, sukurta panaikinti laiptų efektą, atsirandantį žemos rezoliucijos vaizduose. Ji linijų kraštuose sulieja pikselius ir skirtumas tarp dviejų spalvų plotų sumažėja. *Full Scene Anti–aliasing* naudoja vadinamą superkūrimą, reiškiantį, kad viduje vaizdas kuriamas aukštesnės nei ekrano rezoliucijos, ir tada sumažinamas iki tikros ekrano rezoliucijos.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

SPALIS

03 GALLOP RACER	ZOO DIGITAL	SPORTAS
10 BATMAN: DT	KEMCO	VEIKSMO
10 BIONICLE: THE GAME	EA	NUOTYKIŲ
10 NBA LIVE 2004	EA	SPORTAS
10 JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH	VIVENDI	FPS
17 XIII	UBI SOFT	FPS
23 NAVAL OPS WARSHIP GUNNER	KOEI	SIMULIATORIUS
24 BROKEN SWORD: TSD	THQ	NUOTYKIŲ
24 GALIDOR: DOTOD	EA	VEIKSMO
24 SSX 3	EA	SPORTAS
24 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER CB	VIVENDI	VEIKSMO
31 CURSE: THE EYE OF ISIS	WANADOO	NUOTYKIŲ
31 KYA: DARK LINEAGE	ATARI	VEIKSMO
31 FIFA 2004	EA	SPORTAS
31 FIFA 2004	*EA*	*SPORTAS*
31 UNLIMITED SAGA	ATARI	RPG
31 RISK	ATARI	STRATEGIJA
31 SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	TAKTIKA
31 FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE INTERACTIVE	LENKTYNĖS
31 SPONGEBOB SQUAREPANTS: BFBB	THQ	NUOTYKIŲ
31MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE 2	MUŠTYNĖS
31 MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH	*TAKE 2*	*MUŠTYNĖS*
31 MANHUNT	ROCKSTAR GAMES	VEIKSMO

LAPKRITIS

07 TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	VEIKSMO
07 TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	SPORTAS
07 HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP	EA	VEIKSMO
07 LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING	EA	VEIKSMO
07 SCOOBY DOO MYSTERY MAYHEM	THQ	VEIKSMO
07 HOT WHEELS HIGHWAY 35	THQ	LENKTYNĖS
07 SPHINX AND THE CURSED MUMMY	THQ	VEIKSMO
14 THE LOST	UBI SOFT	RPG
14 BEYOND GOOD AND EVIL	UBI SOFT	RPG
14 WWE SMACKDOWN: HERE COMES THE PAIN	THQ	IMTYNĖS
14 TERMINATOR 3 RISE OF THE MACHINES	ATARI	VEIKSMO
14 DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	MUŠTYNĖS
21 CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON	UBI SOFT	MUŠTYNĖS
21 PRINCE OF PERSIA: TSOT	UBI SOFT	VEIKSMO
21 BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	VEIKSMO
21 TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA	SPORTAS
21 THE SIMPSONS HIT & RUN	VIVENDI	VEIKSMO
21 METAL ARMS: GITS	VIVENDI	VEIKSMO
21 CRASH NITRO KART	VIVENDI	LENKTYNĖS
21 THE HOBBIT	UNIVERSAL INTERACTIVE	NUOTYKIŲ
28 TAK AND THE POWER OF JUJU	THQ	NUOTYKIŲ
28 GHOST MASTER	EMPIRE INTERACTIVE	STRATEGIJA
28 CY GIRLS	KONAMI	VEIKSMO
28 007 EVERYTHING OR NOTHING	EA	VEIKSMO
28 NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	LENKTYNĖS
28 HARRY POTTER: SORCERER'S STONE	EA	NUOTYKIŲ
30 DYNASTY TACTICS 2	KONAMI	STRATEGIJA

* PSone žaidimų išleidimo datos išskirtos kursyvu

TOPAI

PSone

1. Beyblades
2. M+M's Shell Shocked
3. Harry Potter and the Philosopher's Stone
4. Tony Hawk's Pro Skater 4
5. Spyro the Dragon - Platinum Edition
6. Digimon Rumble Arena
7. Metal Slug X
8. Block Buster
9. American Pool
10. 5 Star Racing

PS2

1. Eye Toy
2. Dark Chronicle
3. Aliens versus Predator Extinction
4. Socom - US Navy Seals
5. The Great Escape
6. Formula 1 2003
7. The Italian Job L.A. Heist
8. Madden NFL 2004
9. Indiana Jones and the Emperor's Tomb
10. Grand Theft Auto - Vice City

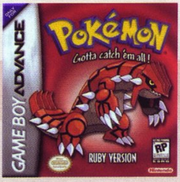
Xbox

1. Star Wars - Knights of the Old Republic
2. Ghost Recon: Island Thunder
3. The Great Escape
4. The Italian Job L.A. Heist
5. Madden NFL 2004
6. Halo: Combat Evolved
7. Project Gotham Racing Classic
8. Brute Force
9. Alien versus Predator Extinction
10. Midtown Madness 3

GameCube

1. P.N.03
2. Sonic Adventure DX Director's Cut
3. Burnout 2: Point of Impact
4. The Legend of Zelda: The Wind Waker
5. Sonic Mega Collection
6. Dead to Rights
7. Tom Clancy's Splinter Cell
8. Resident Evil Zero
9. Enter the Matrix
10. The Italian Job L.A. Heist

GBA



1. Pokemon Ruby
2. Pokemon Sapphire
3. Disney's Extreme Skate Adventure
4. Harry Potter and the Chamber of Secrets
5. Crash Bandicoot 2: N-Tranced
6. Yu-Gi-Oh!: Stairway to the Destined Duel
7. The Lord of The Rings - The Two Towers
8. Sonic Advance 2
9. Medal of Honor: Underground
10. Digimon BattleSpirit